全彩印大型游戏月刊

总第16期

2000年3月号

游戏机实用技术

Practical Techniques For Games

SQUARE加入DC，SEGA股票暴涨!!
生化危机ZERO正式公布!
三星推出新主机
SOUL CALIBUR2即将推出

SQUARE首款PS2游戏-TYPES
VAGRANT STORY
KOF—EVOLUTION
MARVEL VS CAPCOM2
再生侠



本期赠莎木大幅海报

口袋妖怪金银详细攻略
莎木超精彩流程攻略
寄生前夜2爆机手册
龙骑士快速攻略


Parasite Eve II™
パラサイト・イヴ 2



社长／总编：司　马
常务副社长：马　力
编辑部主任：王　义

责任编辑：蔡建华
编　　辑：黎俊义　郑　翔
杨　晶　杨　文
李海祥　高晓兰
美术总监：马如骁
电脑制作：顾咏梅　张　玫

编辑管理：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话（传真）：0931-8668378 8659190 8496387
E-Mail:gamedep@public.szptt.net.cn

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
邮发代号：54-98

主管单位：甘肃省科学技术协会
主办单位：兰州祥云电子信息有限公司
出版单位：《游戏机实用技术》杂志社

印　　刷：广州丰彩彩印有限公司
发　　行：兰州市邮政局
出版日期：2000年3月10日
定　　价：人民币12元

VOL.16

content

游戏机基本机型

ARC	街机
DC	DREAMCAST(世嘉梦工场)
PS	索尼游戏站
SS	世嘉土星
SFC	超级任天堂
NG	NEO.GEO
N64	任天堂64
GB	GAMEBOY
GBC	GAMEBOY COLOR
WS	WONDER SWAN(神奇天鹅)
NGP	NEO GEO POCKET
NGPC	NEO GEO POCKET COLOR
MD	世嘉5代
FC	任天堂

游戏类型

STG	射击类
ACT	动作过关类
FIG	格斗类
SPT	体育类
AVG	冒险解谜类
SLG	策略模拟类
RPG	角色扮演类
A-RPG	动作角色扮演类
S-RPG	战略角色扮演类
RAC	赛车竞速类
TAB	桌面类
PUZ	方块类
MUG	音乐类
ETC	其他类

主要游戏公司

SEGA	世嘉		德间书店
NINTENDO	任天堂	TAITO	泰托
KONAMI	柯纳米	BANDAI	百代
CAPCOM	卡普空	SUNSOFT	太阳软件
NAMCO	南梦宫	BANPRESTO	班普瑞斯特
SQUARE	史克威尔	WARP	三荣书屋
ASCII	阿斯克	KOEI	光荣
ATLUS	阿特拉斯	HUDSON	哈德森
TAKARA	塔卡拉	ENIX	艾尼克斯
DATEEAST	东方数据	CHUN SOFT	春之软件
SCEI	索尼电子娱乐	GAME ARTS	游戏艺术
角川书店			

SQUARE 将要加入DC了？



一月12日东京证券市场一开盘即流传着开发商Square已经决定加入Dreamcast的传言，使得Sega再度成为市场最热的股票之一。Sega Japan当天股价大涨500日元，涨幅高达13。51%。收盘价写下4200日元的记录，是这三年来的最高点。如果您在1999年9月的时候购买Sega Japan的股票，现在的获利已经高达250%！！ 至于Square是否真的已经决定加入Dreamcast，目前还不清楚。但是据了解，今天市场有关这方面的消息是由多位重量级业界人士所透露的（否则也不会造成这么大的反响了）。如果这是真的，对于正在成长中的DC来说可是天大的喜讯！每年的日本玩家票选最爱的游戏公司square从来都是No1，SEGA总是No2。虽然还不能指望square拿出FF的最新一集献给DC，但凭借它的知名度带动DC的人气应该不是问题的，特别是对于日本市场，只要square每年在DC上推出两三个游戏就已经对DC是一个最大的强助！

《灵魂能力2》将在DC上登场

DM按照惯例登出关于各开发商手上Dreamcast计划的概略说明。在这次所登出的开发商中，有包括EA和Square的合作公司—EA Square。该公司目前对Dreamcast的态度是"检讨中"。虽然还没有正式决定要为Dreamcast开发软体，但已经比从前的"不考虑"要更接近实现的阶段。

在其他开发商方面，NAMCO有两个Dreamcast软体在开发中。以Puyo Puyo闻名的Compile则还有4个游戏。ESP则表示在春天以后会发表多款RPG游戏。女神转生系列的开发商Atlus则表示该公司目前有一个Dreamcast游戏计划。六大开发商之一的Taito表示除了电车系列游戏之外，该公司正在考虑为Dreamcast开发其他软体。其他的小型开发商在此就不再赘述。

另外值得一提的是Namco的灵魂能力（Soul Calibur）开发小组证实目前Namco开发中的两个Dreamcast游戏不包括剑魂2（Soul Calibur 2）。但截稿前我们得到最新消息，Namco已经在NAOMI上开始开发SC2，发售日就在今年夏天。这也就是说DC版的发售是一定的事，DC的玩家们有福了！



图为DC版灵魂能力

手机上也可以玩到《心跳2》？

Konami表示心跳回忆2（Tokimeki Memorial 2）的iMODE配信服务将从明年1月4日正式展开。订阅的费用为每个月100日元。刚开始所将提供的服务是占卜和音乐欣赏，而每个月的女主角都会不一样。

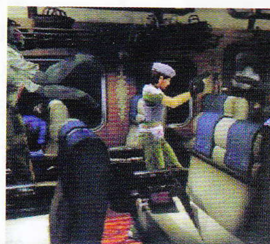
iMODE配信服务是日本NTT为手提电话使用者所提供的信息服务。使用者可从数千种的服务中选择自己所想要知道的信息，如游戏、运动、演艺等等。只需每个月付出100到300日元不等的代价，就可以按时在手提电话的屏幕上看到自己想知道的信息情报。

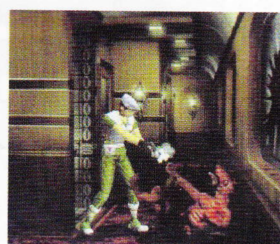
生化危机0正式公布！





CAPCOM已经正式发表任天堂64（N64）版的新生化危机（Bio Hazard）游戏，计划代称是"零（ZERO）"。故事是发生在生化危机一代之前不久的。主角将是一代的女配角—Rebecca（配合男主角一起行动的那位女成员）。生化危机"零"将会解开一些一代未解的秘密。另外，此游戏的难度将是全系列中最高的，CAPCOM只推荐给真正的生化危机热爱者购买。目前此游戏发售日未定。





SNK被兼并啦？？！！

从去年年底就传闻财务困难的日本游戏大厂SNK，日前终于同意以第三者增资，出资50亿日圆的情况下，被另一家日本柏青哥机Aruze制造商合并，成为Aruze旗下特定子公司。而Aruze也将以SNK为基础，开辟柏青哥、柏青嫂以外的第三市场（游戏产业）。以KOF、侍魂、饿狼系列闻名于业界的SNK，现在竟然落到如此下场，实在是教人不胜唏嘘。

此外SNK也不会参与日本在今年2月25、26日举办的大型营业电玩展「AOU 2000」。而「AOU 2000」也因为大型电玩市场景气低迷，跟去年比较起来，参加的公司只有57家（减少13.6%），展出摊位只有765个（减少18.4%），会场缩小成之前的2/3左右。希望来年的展览会有所起色吧！

在12月10日申请截止的时候，有12家去年并未参加展出的公司加入本次展览，不过，SNK和UBS以及日本SYSTEM公司等等的20家之前有参与展出的公司，这次则并未参加展览。

游戏引发的暴力事件令人担忧！

玩游戏能够放松心情是件好事，但是如果为了游戏发生争执甚至争吵就不是件好事了。上年4月美国肯塔基州发生一件14岁沉迷暴力电玩游戏的少年持枪杀害三位高中生的事件震撼全美，受害者家属联名控告游戏厂商，甚至连美国总统克林顿都出面关切。没想到不到一年，又有这类关于游戏暴力事件的惨剧发生。

日前肯塔基州一个15岁的少年，因为与弟弟争夺玩游戏不成，竟然持枪杀害自己亲兄弟，又引起一阵轩然大波。所以在此还是奉劝玩家玩游戏时心情还是放轻松，不要太执着于假想的游戏世界，毕竟因为玩游戏而发生惨剧不是每个人乐意见到的。

又有一家游戏厂商将成为历史？

玩家以后在大型电玩游乐场将不会再看到ATARI这个品牌，因为拥有ATARI Arcade的大型开发商–Midway今天表示该公司将放弃ATARI这个品牌，将名字改为Midway West。

这样一来，曾经在日美大型游乐场风光一时的ATARI也将和它的家用主机一样成为历史。只留下玩家们的回忆和对业界的警醒。

莎木二章画面公开！




在去年12月29日发售的莎木一章获得了业界的一致好评，也令得广大的DC拥有者更加期待二章的早日发售。现在SEGA已经有画面公开了，可以见到二章的画面比一章更加惊人。期待这个游戏的早日发售！





SNK大型电玩格斗游戏–KOF2000



目前已经确定SNK开发中的大型电玩格斗游戏–KOF2000（the King of Fighters 2000）将对应Dreamcast的VMS记忆卡。SNK能做到这一点当然是因为KOF2000是使用Sega的NAOMI主机板所开发的。



虽然SNK还没有正式说明VMS记忆卡的用法，但相信和CAPCOM开发中的大型电玩游戏–Marvel VS CAPCOM 2差不多。KOF2000预定在今年夏天发售，Dreamcast的移植版本也将随后发售。

世嘉迎战PS2的游戏阵容

日本世嘉公司最近发布了将在2000年三月份上市的DC游戏列表，准备和PS2三月4日发布对抗，以下为具体的游戏名和上市时间：

2日：VR特警2

16日：Puzzle Bobble4；Bikkuriman 2000；上海王朝

23日：NBA 2K；Spirit Machine Rayblade；Sentimental Graffiti2；Vigilante 8；二次进攻；Lake Master Pro DC Plus；Hello Kitty Sound Mail；逃亡

30日：死亡模式；World Neverland 2 Plus；Gangagan Boy S；专业麻将D；高级战争策略DC；

DC《GT》最新报道！

Dreamcast的赛车仿真游戏Sega GT Homologation Special将会有Zero4和Zero 1000的跑道模式。Zero4和Zero 1000简单地说就是直线加速赛。前者是400公尺，后者则是1000公尺。两者都只讲求引擎瞬间的爆发力，而非赛车技术。Sega Saturn上也曾经有发售过以Zero4为背景的游戏Zero 4 Champ（超级房车赛）。

另外，Sega表示游戏中的自行创造车辆功能可细分为9个步骤：

步骤一

选择引擎排气量，从660cc到5000cc都可选择

步骤二

选择引擎的种类



步骤三

加入一些增强引擎的零件

步骤四

选择引擎搭载位置，如前置、后置或是中置

步骤五

选择驱动方式



步骤六

选择车身基本结构

步骤七

选择车辆外壳

步骤八

选择颜色

步骤九

选择名字



SONIC TEAM即将宣布新作

美国网站dreamcast.ign报道了这样一条消息，SEGA的王牌制作小组SONIC TEAM的新作将会在近期宣布一个全世界的SEGA迷们都期待推出的游戏。前段时间SONIC TEAM一口气公布了四个游戏，可是倍受玩家注目的游戏如Nights2等都未宣布，希望这次SONIC TEAM能公布一些重量级的作品。

FF9最新情报公开

在SQUARE的"SQUARE MILLENNIUM"即将召开之际，从SQUARE传来消息：FF9的CG动画部分已经全部完成！据SQUARE的开发人员表示，由于位于美国的SQUARE分公司裁走了不少的CG制作人员，因此使得FF9的CG动画制作进度非常缓慢，不过在他们的不眠不休的日夜赶工之下，终于在圣诞节前完成了所有的工作。之后，SQUARE考虑将整个IN–HOUSE的CG制作组解散，改为采用像好莱坞电影般的承包制来制作CG动画。

提到FF9的CG素质，制作人员表示CG的长度方面绝对不会比FF8及FF7短，而水准之高更可影响整个业界的CG水平，这样有信心的保证相信是十分值得期待的。而且天野喜孝也回到了FF9的开发中，用他的话说"FF9将会变得更加'FF'"！

至于游戏主程式的开发进度，SQUARE表示负责开发的日本SQUARE的主力开发人员目前正在全力制作PS2的新游戏，等到完成后再来制作FF9。发售的确切日期尚确定，不过可以肯定的是为了避免与ENIX的DQ7发生直接冲突，游戏将肯定在3月以后推出。看来不能像去年那样过年时幸福的坐在家中享受到最新的最终幻想了。

SEGA大川会长发布的全面广告

在2000年的1月1日，由SEGA母公司CSK总和研究所总裁，也是SEGA会长大川功所作的全面广告，将在著名的朝日新闻进行连载，这篇广告被称作「大川巧语」。而大川功在第一篇序言中也描述了SEGA将进行的重大目标：

1、SEGA的大型游乐场将会全面使用光纤化，并且将制作出到2005年家庭用游戏主机都无法超越的游戏。（暗讽SONY在2005年将推出PS3，功能是PS2的1000倍）

2、DC将开始研发即时互动全球连线影像聊天室、声音聊天室。

3、SEGA将研发行动情报收集器，目前正在研发中。

4、美国、欧洲已经开始「DC热潮」，DC将会把热潮蔓延到世界各地。

CSK的会长同时也是SEGA会长（集团总裁）的大川功先生在SEGA的网页上刊登了一篇文章。这篇长文是被看做SEGA将要称霸网路娱乐的告示。

大川功先生写下了他近年来的心得和他对未来网路游戏走向的看法。不过，文章中并没有太特殊的新情报。今年内Dreamcast在亚洲将有多款网路RPG发售，从此网路游戏在家用主机上也不会再只局限于动作游戏。而Sega America为北美Dreamcast所制定的网路计划三部曲也将在今年9月之前全部实现。网路游戏的新纪元即将就此正式展开。

DC解码晶片即将推出

北美专门进口游戏主机及周边的贸易商National Console Support（NCS）宣布，他们将在近期内推出一款可以让DC读取全区游戏的破解晶片，只要加装这颗晶片，不管是日本、北美、欧洲DC游戏都能执行。改装费及成本为US$55-$60美元（约RMB500元-600元）。当初SEGA想要均衡发展日本/亚洲、北美、欧洲游戏市场，在三个地区的游戏主机及游戏彼此不容相容，以保证当地游戏商及经销商的权益。现在破解晶片公然推出，SEGA又有什么对策呢？



PS2在北美地区已经开始接受网路预约

PS2将在3月4日先行在日本地区发售了。台湾玩家要等到今年夏天才能买到，欧美地区玩家则要等到今年秋天以后，实在是让人等得心焦啊!!为此北美一家线上购物网站提供了PS2预约活动，让等不耐烦的北美玩家能抢先玩到PS2。不过预约PS2并不便宜，光订金就要US$399美元（约RMB4000元），不过该公司保证预约的玩家在9月30日-10月30日就能拿到PS2，比北美预定的2000年秋天还早。至於北美地区PS2的售价及发售日相信在今年5月份E3展会有明确的公布。



PS2试玩会举行



PS2将在3月4日强势推出，而为了替主机造势，在2月19日～20日在日本幕张展览馆将举办一场名为「Playstation Festival 2000」先期展示会，展出20款以上可玩的PS2对应游戏及放置500台PS2主机在现场让玩家试玩。

时间：2月19日（六）、2月20日（日）10:00～17:00





地点：东京幕张展览馆

费用：预售票1000日元；当日发售票1200日元

内容：20款以上PS2对应游戏展出；500台PS2现场试玩；PS2体验版免费发放

任天堂打算建造主题公园

任天堂现任社长山内溥日前接受访问时表示，他有一个远大的计划，那就是希望能将目前全球大人气的"POCKET MONSTER"系列发扬光大，像迪斯尼乐园一样在日本京都建立"POCKET MONSTER乐园"。现在任天堂正为取得建筑用地与京都市政府进行协商，取得用地后就会马上动工兴建，预计施工一年完成。按照任天堂的规划，这个乐园将占地47000平方公尺，游戏园将模拟游戏中的世界，让玩者在其中与各精灵进行探险。到底任天堂能否成为东方的迪斯尼呢？我们拭目以待好了。

Acclaim转投DC怀抱

在世界各地都有相当影响力的大型开发商Acclaim今天发表关于该公司财务报告的新闻稿，在新闻稿中并公布多项游戏计划。

原本预定是PS专用游戏的Vanishing Point已经正式宣布改为Dreamcast的专用游戏。Vanishing Point是个类似Ridge Racer V（Namco,PS2）的赛车游戏。在其他的Dreamcast游戏方面，格斗游戏-ECW Hardcore Revolution和深受瞩目的Jeremy McGrath Super Cross 2K都确定可在今年内发售。

Acclaim另外还计划开发一个全新的恐龙猎人（Turok）游戏。虽然目前开发所使用的机种还不明朗，但Acclaim表示将是多平台的。

除此之外，Acclaim已经取得的名意大利跑车厂-Ferrari（法拉利）的授权，将开发一款以Ferrari跑车为主题的赛车游戏。

机器猫叮铛出30周年记念游戏

陪伴我们的玩家们长大的"机器猫叮铛"今年将渡过自己的30岁生日，为了庆祝这次的周年记念，EPOCH社将会在明年3月份推出以"叮铛"为主角的"DORAEMON MEMORIES" GB游戏，由于是纪念版的关系，游戏的主要内容是环绕原作关于《叮铛》的情节，如果在游戏中达到一定的条件更可以获得有纪念价值的图画。各位叮铛迷们不要错过。

Marvel VS CAPCOM 2最新消息



CAPCOM开发中的Dreamcast版对战游戏– Marvel VS CAPCOM 2 将是该公司首个可以进行"真正"网络对战的游戏。不像之前的Dreamcast游戏只能让玩家下载或上传档案,Marvel VS CAPCOM 2 让玩家可以和世界各地的游戏爱好者一起在网路上对战。

在街机版和Dreamcast版之间的互动要素方面，也已有了更新的情报。CAPCOM表示大型电玩版和 Dreamcast 版这两个版本将有各自的特殊角色。

而玩家可利用Dreamcast的VMS记忆卡把Dreamcast版的人物带到游乐场的大型电玩版使用，或是在游乐场下载大型电玩版的特殊角色带回家游玩。 Marvel VS CAPCOM 2预定在今年3、4月之间推出。 Dreamcast 版和街机版有可能会同时发售。



另外为了增加对战的乐趣,开发小组特别设计了多个供对战使用的特殊场地。场地中将有许多一代所没有的要素，让对战变得更加有趣。

KOF’99家用PS/DC版制作公布



SNK已经在其官方网页中正式公布了有关KOF’99家用机版的情况。KOF’将会推出DC版及PS版两个版本，DC版的推出一早已有公布，而PS版当时以为因其机能限制而不会进行移植，这次公布了PS版，希望到时能有出色的效果。DC版的推出时间预计在3月，PS版则是春季预定。(DC版的详细画面在后面的前线阻击里有详细报道)



南韩三星公司公布的一款新游戏主机

又将有一台新游戏主机发售。以韩国为基地的多媒体开发商Sangsung在冬季电子展里发表了一台结合 DVD Player和游戏的多媒体娱乐机Extiva。这台主机除了可让使用者游玩对应的游戏之外，还可以观看DVD影片。更重要的是它player的速度是一般DVDPlayer的30倍。Sangsung打算将这台主机以多媒体的身份发售。目前Sangsung每年可卖出100万台DVD Player,占全球产量的17%。而Sangsung预计这台 Extiva可在今年内卖出50万台。Extiva将在今年3月先于美国发售,售价是并不便宜的499美元。亚洲地区则预定在六月之前发售。不知这台主机能否击败PS2和DC呢?



SEGA真的要变成软件公司了!

SEGA现任社长入交昭一郎日前接受日本投资公司Nikko Solomon Smith Barney访问，表达SEGA面对2000年的全新目标及发展，而入交也表达SEGA除了专精在DC游戏开发之外，并且将会有更多元的发展，并且不排除在其它游戏平台上开发游戏。

入交首先表示SEGA将会将网络发展上投注更多心力，并改变SEGA整体公司架构及经营模式以因应21世纪的网络发展。DC在SEGA整体网络发展中是一个重心，是SEGA推动网络事业的起点，SEGA将会与更多公司结盟共同发展DC网络事业，以架构出21世纪家庭网络的发展模式。

至于DC业务部分。截至目前(2000年1月5日)为止DC在欧美大热卖，北美地区DC出货量已经到达185万台；欧洲地区出货80万台，销售情况之热情远超过SEGA当初预期，而且市场还供不应求。SEGA除了加强产能之外，也与东南亚各化工厂商密切联系，希望在4月之前能再赶出100万台DC以供应欧美市场需求。

而DC价格部分。入交表示目前DC算是赔本在卖，每卖一台SEGA就赔2000日元(约人民币140元)，所以他也表示SEGA在今年6月SEGA在得以收益平衡的情况下，将会推出更廉价的DC。

网络计划部分。SEGA初期将以便利的DC网络、超值的网络服务及全面的网络游戏，吸引玩家青睐。而SEGA目前开发的所有游戏都将会对应网络功能，而将发行的游戏就算没有对应网络功能，SEGA也会加上网络功能后才会推出，SEGA计划最慢在2001年以前，DC所有的游戏都能对应全区网络对战。

而且入交进一步表示DC网络不是封闭的，而是开放型网络，能够轻易地与个人计算机相互连结传输信息，而「微软的『X-BOX』也具备相同架构」。(在这里入交不小心透露口风了……也说明了微软的确是在开发新一代主机)

最后则是一个非常有趣的宣言，入交表示SEGA今后将不再是单一平台的游戏开发商了，在SEGA改组完成之后，各个软件子公司将拥有独立的开发权力，而且有完整的跨平台开发计划，这表示今后SEGA将以化整为零的方式，在游戏市

无法通关的GT2

玩家很快就会发现新近发布的《Gran Tursmo 2》无法完成最后一关，不管你是如何精通这个游戏，仍然是这样。因为该游戏中的确存在制作过程中的疏忽，游戏的开发者Polyphony是这样说的"玩家会因为产品本身的问题，只能完成该游戏的98.2%。"而余下的最终部分玩家将永远无法完成。



又有新游戏主机公布了！

由一家名为VM LABS的公司开发的新游戏主机 UON，已在该公司的网页内公开了详细内容。

以现在所公布的资料，得知这台主机是以DVD作为主要媒体，还可以作为上网的用途，当然地可以对应网上游戏，而且扩展性也不俗，若果大家想得到进一步的资料，可到该公司的网页看看。

NUON的功能：

◎NUON Media核心处理器：

运算能力：1,500 MIPS以上

216百万次／秒 32-Bit 复合乘法运算

864百万次／秒 16-Bit 复合乘法运算

13。5百万次／秒 (4x4) x (4x1) 复合除法运算

◎硬件及Library：

数位影像系统：

MPEG-2影音资料解压

Video Scaling, Zoom, Picture in Graphics

DVD Subpicture

Graphics Overlays

PAL/NTSC

数位音声系统

杜比AC-3, MPEG-1, MPEG-2, LPCM, PCM

3D空间环绕音效

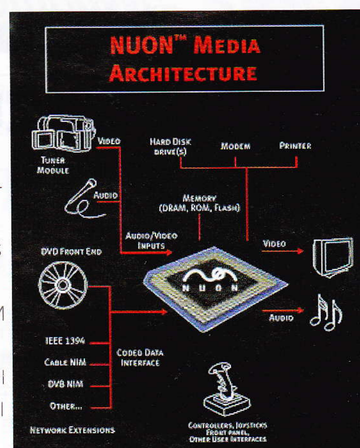
CD-DA, HDCD CD-TEXT

DVD Audio, MP3, DTS

SPDIF Output

ADPCM and PCM Sample Playback

32-Voice General MIDI Wavetable Synthesizer Full MIDI



音效：

卡拉OK, Reverb, Chorus, Echo, Flange, Key Control, Vocal Partnering, Harmony

2D绘图Library

2-D Drawing Functions (Line, Rectangle, Ellipse, Arc, Polygon, Bit-blit)

Various Line Styles, Widths, Gradient Blends, Anti-Aliasing

Real-Time Scaled and Compressed Fonts, TrueType Outline Fonts

1600万色，256色阶半透明

3D绘图Library

支援OpenGL



Bilinear Filtering, Perspective-Correct Texture Mapping

Automatic Mip-Mapping, Lighting

2D/3D绘图 Library

2-D Sprites & Tiles, Bilinear Filtering 3-D Graphics

Perspective-Correct Texture Mapping, Mip-Mapping

Caviar Voxel绘图Library

非Polygonal 3D Library

生化危机DC调高销售预测



CAPCOM表示Dreamcast生化危机：代号维罗尼卡(Bio Hazard : Code Veronica)的首次出货量将高达60万套，这个数字比莎木(Shenmue)和Sonic Adventure都要来得高。也远超过CAPCOM开发本部长在去年为Dreamcast版生化危机：代号维罗尼卡所估计的40万套总销售量。显示Dreamcast在日本的市场有明显的增加，而且这也显示了CAPCOM对这个游戏有无比的信心。





目前CAPCOM正在为生化危机：代号维罗尼卡举行促销活动，可参加奖品众多的抽奖，活动已在1月20日结束。超人气生化危机系列的最新作－代号维罗尼卡预定在2月3日发售。

投资公司对于SEGA前景分析报告

投资公司－NSSB今天发表了一篇有关该公司对于SEGA前景看法的分析报告。在报告中，NSSB对于 SEGA的未来特别是在网络相关方面非常的看好。该公司分析师认为SEGA在东京证券交易所的股价有看涨到6000日元的空间，目前SEGA的股价是约4300日元。

不过，在分析报告中，NSSB也指出SEGA目前的弱点在于主机的生产力和成本。目前SEGA每个月只有办法生产35万台Dreamcast，这个数字基本上是无法满足市场的需求。离SEGA自订的每个月50万台生产力的目标也还有一段距离。

而在成本方面，目前每卖出一台，SEGA仍需损失约2000日元。不过，从今年4月份开始，以上两个弱点都会逐渐改进。预计在6月份的时候，SEGA每个月可生产100万Dreamcast，而成本也会打平。

在SEGA将成立的多个子公司方面，NSSB认为SEGA将大举朝计算机市场进军，而且并不只是在软件方面而已。NSSB大胆预测在公元2001年的时候，Dreamcast有可能会成为计算机的基本接口设备之一。这个目标很明显地和Microsoft的主机x box相同。

NSSB表示Dreamcast的网络功能也将SEGA成为一家举足轻重的网络公司。目前在日本有30%的 Dreamcast玩家利用DC上网，而北美则是20%，未来Dreamcast的网络对战游戏及RPG陆续增加后，这个数字也会明显地上升。

另外在北美具有左右市场能力的运动游戏也将陆续在Sega Sports的领军下推出网络对战功能的游戏。在日本方面，几乎所有 Dreamcast的游戏或多或少都有利用到网络功能。NSSB表示这是个很好的现象，特别是在日本这种网络工业刚要起步的地区，Dreamcast将提供网络初学者一个简单易学的入门环境。

在竞争对手方面，NSSB认为Dreamcast和PS2的市场由于价格上的关系已经造成明显的区隔。该公司不认为PS2的发售会对Dreamcast造成太大影响。而在任天堂的海豚(Dolphin)方面，NSSB表示SEGA方面根本不相信任天堂所说的今年内可发售海豚的宣布。以过去的经验看来，任天堂也不过是在耍弄任天堂手段而已。只可惜，由于任天堂的影响力已经大不如前，这个策略已经无法对玩家造成太大的影响。

Konami 的音乐游戏：Beat Mania 获得日本 Best Income 大赏的特别奖

奖项的审议委员会表示Beat Mania 得奖的原因在于它的创意。随着Beat Mania和其他衍生性商品的推出,使得电玩业界多了一种叫做音乐节奏的新类型的游戏。再加上 Beat Mania 的销售量相当的惊人,因此审议委员会认定Konami有得到特别奖的资格。

《莎木》销量达 26 万！ 99 年末"游戏软件大战"的初步结果

据游戏分销商 DIGI CUBE（由 SQUARE 设立的子公司）向旗下 18000 家游戏连锁店及便利店的统计，各机种游戏的销量排名已经公布，其中 DC 作品占 2 位，包括《莎木—章横须贺》，而 PS 则有 8 款。这个统计以 99 年 12 月 1 日到 2000 年 1 月 4 日的资料为准，并以"家用机游戏"为统计目标。在这次的销量榜中，排名第一的作品是PS的《GRAN TURISMO 2》，累积销量已超过 110 万，第二位是 PS 弹子机游戏《亚罗斯王国 2》，累积销量达 25 万，第三位则是 PS《PARASITE EVE 2》累积销量约20万。剩下作品的排名则是《VALKYRIE RPOFILE》、《THE LEGEND OF DRAGOON》、《桃太郎电铁 V》、《游戏王真 DM》、DC《莎木—章》、DC《VIRTUA STRIKER 2 VER。2000。1》的《CHRONO CROSS》由于以上排名只是集中统计DIGICUBE



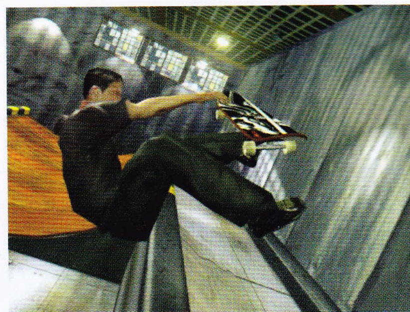
旗下便利店，因此实际排名应有分别，据另一杂志报道的游戏累积销量方面，SQUARE的《CHRONO CROSS》已达 60 万销量，KONAMI《游戏王真 DM》则有 27 万销量，SCE《THE LEGEND OF DRAGOON》有 27 万销量，而 DC《VS 2》和《莎木》销量分别为 19 万和 26 万。不过优胜者还是任天堂 GB《POCKET MONSTER 金・银》，两个版本一共卖出了400万，平均每星期卖出 40 万套，现在就看这款游戏能否达到 800 万的销量目标。

Square 也来做《GT》？

Square今天表示该公司的首个PLay Station2游戏将是个赛车游戏,代号是 Type-S。这个游戏并非是一般的赛车游戏,而会是个类似Gran Turismo的赛车仿真游戏。游戏中所有的车辆都会以真实的名字登场。Square 已经获得日本主要汽车制造商的授权。

Square 强调在这个赛车游戏中,开发小组不但会注重车子的外观同时也会将车子的内部给予真实的重现。玩家如果选择由车内向外的观看角度的话，便可感受到车子内装的真实感。发售日还尚未宣布。相信这个游戏将会是GT2000 和 RRV5 的强劲对手。喜爱赛车游戏的玩友要留意了!

DC《TONY HAWK PRO SKATER》画面公布



由CRAVE开发，美国游戏公司ACTIVISION发行的花样滑板表演游戏《TONY HAWK PRO SKATER》，其PS版本将在 1 月推出（日版、美版已经推出），至于该厂近日则公开 DC 版本的画面。从画面中可以看得出来 DC 版本的画面质素确有大幅度提升，游戏内容则没有太大改变。这款作品的特点之一，就是游戏内登场的十位角色均是以真实滑板高手为名的，而 TONY HAWK（31 岁，美籍，身高 1.88）更是世界排名最高的滑板高手，此作还曾获得美国 E3 游戏展 99"最佳体育游戏"的荣誉。



莎木还是最强的

根据 1 月 17 日所发表的 ORICON（每周）公信排行榜，Dreamcast 的"莎木—章横须贺"（Shenmue）重新回到第一名的排名。任天堂的 Game Boy 口袋怪兽银／金则分列二、三名。Sony 的 Gran Turismo 2 是排名第四.



另外还有个有趣的现象（可怕的现象？）是 Dreamcast 的异类声控育成游戏－禁断的宠物:Seaman 又在 ORICON 排行榜上复活。排名第十八。虽然没进前十名,但这个游戏是在去年7月29日所发售的。到现在还能出现在 ORICON 排行榜上,可说是个奇迹了。

Powerstone 2 新画面公开

在 DC 版的 Street Fighter Zero 3 对应 3 人同时对战后，Capcom的Powerstone 2又有4人对战模式。Power Stone 二代会比上一代多了四位新角色,而每位旧有的角色都会加入新的招式。和另一款 CAPCOM 开发中的Marvel VS CAPCOM 2一样,Power Stone 2 也将利用 VMS 记忆卡让大型电玩版和 Dreamcast 版进行互动。



DC制造过程大揭秘

在减价后销量一直稳步上升的DC，因为又有多个推广的广告，一时间人气飞升，无人可敌。一部主机的结构和处理速度，直接影响本身的质素。不知各位在欣赏DC的机能的同时，有没有想过了





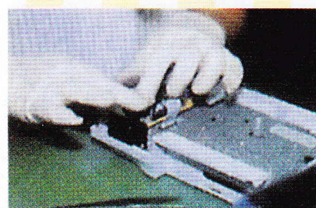
解一下它的制造过程呢？这次就把大家带入DC的制造厂，让大家了解一下这部强劲主机的制造过程。

一部主机最重要的，当然就是它的处理基板。首先，工人会将主机的基板小心的装嵌在

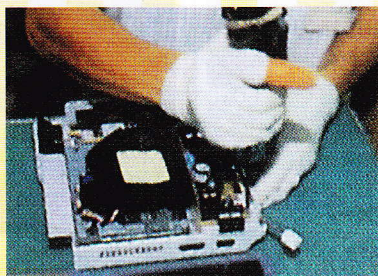


外壳里。这个外壳的作用，除了保护用户的使用安全之外，还会保护里面的基版，免受任何损害。





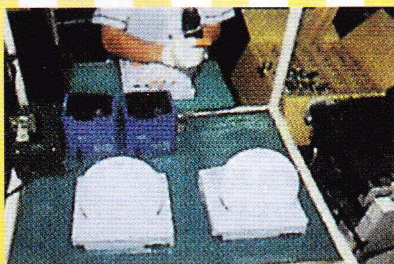
将基板装好后，接下来的工作就是安装读取GD时必要的光学设备—镜片和光头。这个过程必须非常小心，因为，如果镜片嵌得不好，很容易发生读取不良的现象。



在主机的前面安装四个手柄的插孔。

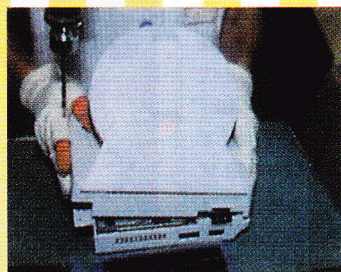
最上面的一层是转动GD的转盘，这样，主机内的所有零件便装配完成了。

最后当然是将上盖盖好，一切的工序，都是



机器和人手配合，互相补足彼此的缺点。盖好后，会随即进入严谨的品质检定。

各位可有留意到DC主机旁有一个可打开的口？这里就是DC的MODEM的所在，只要有这个零件，才能利用DC连线，在一切组装完



成后，最后便是MODEM的安装。

完成后，接着进行的是MODEM的测试。看看是否有接触不良的问题。

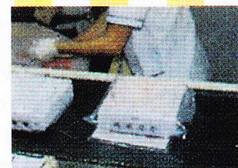
MODEM的测试完毕后，最后为避免用户随便将主机拆开及方便以后核对。工人会在主机的底部贴上主机的型号等详细资料。

先测试主机的各手柄插槽有否接触不良的问题，然后是G D - ROM的转





速测试，最后是处理速度的测试，一轮详细的测试后，组装工作便告完成了。为了品质有保障，接下来的品质检定工作绝对少不了，在一个品质检定的车间中，我们可以看到很多熟练的工人，每天不停为新制好的主机进行测试。当所有测试完成后，就是为主机封上胶袋，然后就是装盒的工





序。

因为这是美国版的制作，所以，纸盒的外表与日本版的有一定的出入。

先将一个一个等待放入主机的纸盒排列好，这样来提高工作效率。

主机放入后，还需要放入控制器。

包装的最后，当然是放入连线的软件，这个连线软件当然与日版机完全不同。



再将一盒盒的主机装入一个个大的纸箱内。

最后贴上胶纸，固定内面的多部主机，免因为摇晃的冲激而有所损伤。

包装好后运到仓库，最后就是等待着将成品货物运到外国。





游戏快递

前线狙击

特快专递



勇者斗恶龙7

PS | ENIX | CD-ROM × 2
游戏类型：RPG　发售日期：预计3月



平静的小岛

这次的故事从一个伊甸园般的小岛上开始。它位于世界中心，飘浮在空中，美丽、宁静、安详……

再次出现的"金币之王"



在勇者斗恶龙Ⅳ就出现的"金币之王"，这次还会出现。如果你能找到在柜子、床底、树木之下的金币，就可以到"金币之王"那儿换取珍贵的奖品了。这些奖品大都对冒险有很大的帮助，有的甚至是你在冒险旅途中找不到的！在游戏中总共会有多少枚金币呢？这一集又有什么新的珍贵奖品，让我们拭目以待吧！

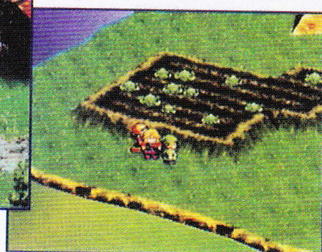
金币王之城的面积非常广大，图中就是里面的图书馆，但是却没有书只有一只史莱姆。

由移民建立的村子！



这次在游戏中会有新的村镇出现！在某些原本一片荒芜的地方，因为很多人陆续从世界各地移民到这里，使它逐渐变成一个新的村镇。玩家很可能在村镇的成长中发挥重要的作用。如果有这个有趣的创意有了进一步消息，我们还会为大家做详细的介绍。



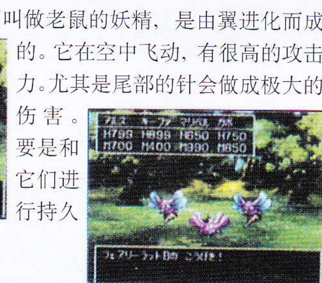


新登场的怪物！

仙境之鼠

看上去像蜜蜂，但却叫做老鼠的妖精，是由翼进化而成的。它在空中飞动，有很高的攻击力。尤其是尾部的针会做成极大的伤害。要是和它们进行持久战，恐怕就要吃大亏了！





尼之古神兽





它的身体十分美丽和鲜艳，头上有两角，身上有一双翼，是一头很古怪的神兽。十分喜欢用锐利的爪进行攻击且基本能力特别高。想来攻击力会很强。

单眼树干

它是飘浮在空中的树木。样子可算是十分特别。虽然平时是一付昏昏欲睡的模样，但当使用必杀技时，却会把眼睛睁得非常的大，十分恐怖呢！





花之鸟





它们最大的特征是有一双十分艳丽的羽翼。身体像一只大鸟，有一只长而尖的嘴，但看得仔细一看，才发觉它的样子像一朵花。其实它是由花和鸟结合而成的怪物，喜欢用尖尖的嘴来攻击敌人。

火炎怪鸟





它是一只用双脚步行的强壮怪鸟。它先深深的吸一大口气，然后就会喷出恐怖的火焰来。所以它常用的是火系攻击。作为一只极好战的怪兽，无论谁进入它的视野，它都会发起攻击，所以它多数是单独行动。



WILDROID 9





PS	SCEI	CD-ROM
	游戏类型：ACT	发售日期：已发售

这是一个非常独特的动作游戏。在游戏中玩家要多多动脑，想出各种各样离奇古怪的方法来解决游戏中的难题。而运用游戏中的提示也很重要。不过有时过关的办法会显得很残忍。比如正打算渡过一个沼泽，但是跳跃力不足，应该怎么做才能继续前进？原来是把捕捉到的敌人扔到沼泽中去作踏脚石。哈哈哈！除了这种办法，游戏中还有其它不少残酷对待敌人的方法呢！所以建议玩过这游戏之后就去看心理医生好了。此游戏共有14关，对此等游戏有兴趣玩家可以好好显一下身手了！

在游戲中，玩家需要捉住敵人，然后利用它們的特點來協助自己解決難題。所以玩家務必要留意敵人的特點，比如它們的外型、攻擊方式或招式等。如果他們的特點恰好是自己所需要的，就不要客氣了，抓他過來！但是有些時候是很找到能得用的地方。這時候就要多做多種不同的嘗試，甚至是不合理的一些念頭也可以試一下。因爲有時候是要用上常人想像不到的方法來處理才行的。

利用爆风来推动风扇。

想横过毒沼便要靠我。

游戏的主角巴古斯
宇宙中传说武器“E·アーム”的唯一使用勇者。

把敌人扔出来是要練好的基本操作

物体搬运

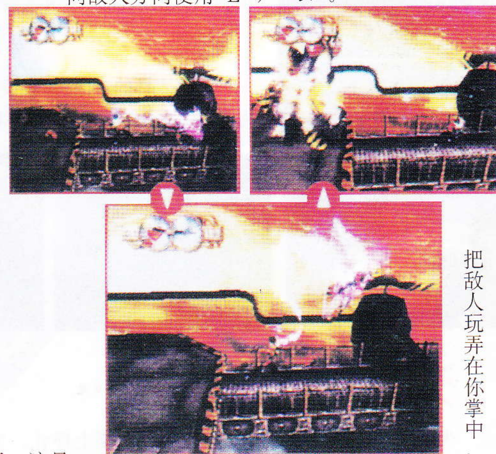
使用“E·アーム”能轻易地运送物件，在过关途中常会遇见要取的物件于地图的外面，此时只要使出“E·アーム”便可取得该物件。有些物件对过关是很重要。

把敌人的尸体当作踏脚石



先捕捉敌人，再把它投进沼泽，这是渡过沼泽的一种常见做法，不但可杀掉敌人，又能顺利前进，一举两得。

向敌人方向使用“E·アーム”。



把敌人玩弄在你掌中。

当击中敌人后按十字的各方向，可把敌人投向上下左右不同的位置。

BIOHAZARD GUN SURVIVOR

生化危机



PS | CAPCOM | CD-ROM
游戏类型: 3DSTG | 发售日: 2000.1.27

在前几期已经为大家介绍过基本的游戏玩法和操作，现在就为大家介绍一下对抗怪物、丧尸必需的武器及初期冒险的舞台。

武器简介



名稱	解说
Glock 17	初期装备，能力平均，好处是不用上弹，而且有十七发子弹可供使用。
CZ15	威力不足但连射性能比Glock 17强，拥有15发子弹，用作阻止敌人接近。
M800 Coolger G	命中率极高的子弹，子弹补充速度高。不过面对大量敌人时，要小心弹药消耗。
南部14年式	旧日军所采用的武器，弹数少但威力大，宜于一对一战斗中使用。
S.PA.S 12	同样是有8发子弹的散弹枪，但覆盖范围较大，可同时击倒数只丧尸，可防止被围攻。
M79	威力数一数二的手榴弹发射器，可配合三种不同效果的子弹使用(火、冰和普通)，对应植物敌人的属性应选用火炎弹。
S&W19	通称麦林的手枪，弹数极少(只有六发)，但威力足以一击粉碎一只丧尸。游戏后期的主力武器。

为生存而逃离……

失去了记忆的少年，一个人在救生之路上挣扎。为了从袭击自己的异形的手中逃离，及寻回失去了的记忆，他手握着枪，一步一步向未知的前路进发……

舞台简介

主角身处的城市里面，满街都是茹毛饮血的丧尸，他们破烂不堪的在街中徘徊，见人便咬……

戏院

繁华过后，密不透光的戏院比其他地方都要恐怖。在一所两层高的戏院里面，二楼正在播放一些出人意表的影像，会是被袭前所拍摄的吗?

餐厅

厨房、冷藏库等等一应具备的餐厅，主角进去后，或者会变成丧尸的晚餐。另外，Umbrella的员工可以用自己的ID Card来付款，这里会不会有Umbrella的秘密呢?

图书馆

变成死城后，图书馆就分外宁静，但不代表这里是安全的。

医院

里面有多种医疗器材，不过里面的人员明显地已经撤退了。在走廊上发现叠起了的铁柜，看来是用作路障的，难道这里是这次意外的发生地点?

追跡者!

如何回复体力?

Gun Survivor里面的主角和前作"Bio"系列的角色一样，都是利用喷雾剂和三种的草药来回复体力的。道具的效果没太大变化，喷雾可回复全部体力、绿色草药可回复少许体力、蓝色草药可解毒、红色草药必需和其他两种混合才可生效。

和Umbrella 有何關係?

游戏的隐藏要素?

请先看下面的图片。在这张记录画面的图片中看到，★相信是代表已经取得的武器，至于余下的两个空格，或者是攻略流程不同所以未能得到的武器，又或者要达到某个成绩级数才可以得到……

機動新撰組 萌えよ剣

高桥留美子的一流人设＋广井王子的严格监督

PS	ASC Ⅱ	CD-ROM
	游戏类型：RPG	发售日期：未定

《机动新撰组～萌芽中的剑》是由监督制作“樱大战”的广井王子来主持监督的一部角色扮演游戏。而担任人物设计的是漫画家高桥留美子！相信大家都知道《乱马1/2》和《收获星的小子们》吧！

游戏会有2D和3D的两个部份。2D是冒险模式时使用的，在这种模式下主角和其他女队士之间会有一些剧情展开；3D的模式时，主角同时和两名同伴一起参加战斗，这是一种像策略游戏的战斗。



游戏中的主角是新入组的一个成员“弓月新太郎”，和新撰组的女队士、坂本龙马之子“龙之助”、妖怪猫“猫丸”等人一起负起维持京都治安的重任。



土方岁绘（17岁）

土方岁三（新撰组组长）之女，性格冷静沉着，有很高的判断力，但是为人固执，喜好单独行动，一向不爱说话。



坂本龙之助

坂本龙马（幕末战士之一）的儿子，天真烂漫，整日笑嘻嘻的。那双大眼睛好像对任何事都充满了好奇。自从在上海救敢妖怪猫“猫丸”后，两人就成为好同伴。



弓月新太郎（17岁）

游戏的主角，性格优柔寡断、正义感强但气势不足，为了偿还大笔债务被迫加入新撰组，使用柳生新阴流的武技。

冲田薰（15岁）

冲田总司（新撰组第一队队长）之女，为人高傲，不容许自己失败，经常以自我为中心，入队之前曾修练阴隐术，因为近藤的劝喻而加入撰组。

戦慄の微笑

七之秘馆的两位新主角——飞鸟圭和白川玲奈的合作！

DC	KOEI	GD-ROM
	游戏类型：AVG	发售日：已发售

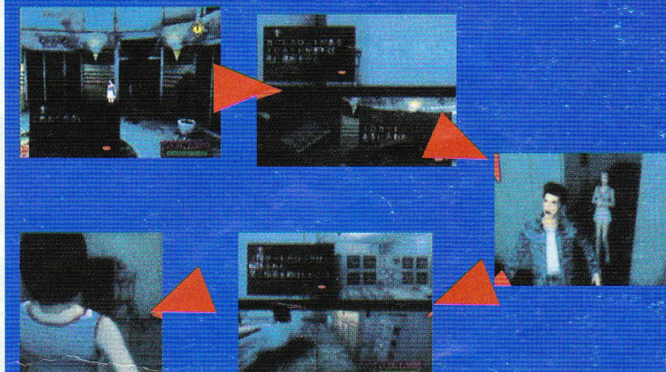
游戏中的“Pair Con”二人合作模式，可以让玩家分别控制两个人物在“秘馆”里面进行调查，找到失踪的麦费用(マクファーソン)博士。玩家只有充分的利用了两个主角的特点，才能顺利达成目的。两个人的特点很明显：飞鸟擅长动作难关，白川适合智力谜题。在以“真实时间”进行的游戏中，两人一定要抓住时机取长补短互相帮助。如此方能打败不断出现的怪物，最后取得胜利。



自由切换视点

游戏可以让玩家自由选择不同的视点。在一人进行的模式中有三种

PAIRCON 实例



视点可变：第一人称主观视点是适合与怪物面对面对战时使用和方式 在主角后方的视点使操作比较方便容易第三种视点很适合玩惯了“生化危机”的人。在二人模式中，可以选择上下分割和左右分割两种不同的视点。上下分割的视野广阔，方便回避从旁边出现怪物；左右分割可以让玩家看到从天花到地面的环境，方便调查。



BIOHAZARD CODE:VERONICA



生化危机·代号维罗尼卡

相信大家拿到这期杂志的时候游戏才刚在日本发售。最近有关代号维罗尼卡的情报不断，在这里就先给各位介绍一下游戏的开场画面、新装备以及新人物等新情报。希望在新年里大家能有新的好心情。

全面介绍维罗尼卡的CG Opening!

"生化危机"系列的CG动画早已获得业界的一致好评，而这次的游戏的平台又是在强大的DC，所以画质当然是非常棒啦！通过这几幅截选自游戏开场CG的图片可以看到效果的确很不错。



从图中可以看到CLAIRE正在被什么人追赶着似的。究竟在这当中暗藏着什么阴谋？

强化战斗气氛的最强武器大爆光!

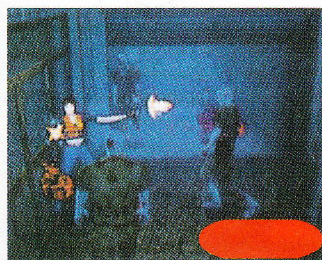
有更大威力的武器！在"生化危机"系列中非常吸引人的一点就是各种威力强大的武器。在这一集中当然也少不了它们。而且会有更多威力强大的枪械出现。那么就把这些武器向各位读者作一番介绍吧！此次登场的武器中，除了各位熟识的著名手枪外，还会有众多威力十足的新式武器。



双手都可拿的轻机枪



开始游戏不久就可以从桌子上拿到这种轻型的机枪，它是以前CLAIRE装备的强劲武器之一。但这一次会稍有不同了！因为CLAIRE可以同时使用两把这种枪！虽然是两把枪，但是操作方法与普通枪一样：R键拔枪；×键发射；上下键分击及以L键瞄准。其杀伤力十分强劲，能将丧尸在近身前击毙。



用双枪同时攻击1个目标，其杀伤力当然不用说了。另外还能配合+字键转身进行全体攻击。与单枪攻击相比，双枪另一个好处是可以同时攻击两个不同方向的目标。

其它类型的枪械和武器

GLOCK 17

虽然这个道具还未公开过，但相信各位对枪械有特别喜好的人都可以看得出，这是9mm手枪子弹，弹壳由塑胶作成，非常轻巧。

贝雷M93R

这是CLAIRE喜欢使用的贝雷手枪。它的最大特点是弹夹后部装有备用子弹，可以连续发射3发子弹，这武器相对以前有了很大改进，令攻击力变得非常的强大。

格斗刀



这可以说是"生化系列"中标准配置武器，但是想来不会有人有兴趣选择它。由于这一集中CLAIRE的装扮已有改变，所以它不再是必须随身携带的标准装备。

CALICOM-100P



80年代在美国出现的手持式冲锋枪。可装100发子弹的弹夹，良好的连发特性，是非常理想的武器。若这种枪也可以一手一只的话……

弓箭枪

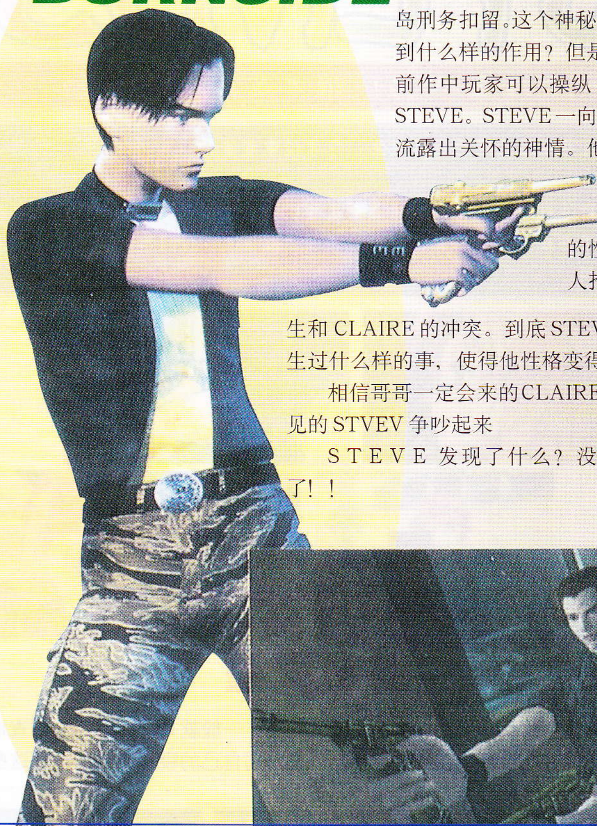
这也是"生化危机2"中CLAIRE使用的武器之一，可以同时发射3枝箭。作为狩猎专用的武器，攻击力当然会非常强大，绝对是近距离战斗的最佳武器。想来它的发射是没有后坐力的，所以不会因为攻击而影响行动。



BIOHAZARD CODE·VERONICA

新增的两个人物!

STEVE BURNSIDE



STEVE是一位双手持两把黄金手枪的少年，跟Claire一样被孤岛刑务扣留。这个神秘的少年究竟是好是坏呢？他会对故事的发展起到什么样的作用？但是不管怎样他都是一个很有魅力的角色。如同在前作中玩家可以操纵ADA和LEON一样，这次同样也可以操纵STEVE。STEVE一向傲慢固执，但当他面对CLAIRE的时候，也会流露出关怀的神情。他们之间的关系会怎样发展呢？

对着敌人双枪齐发的STEVE。

CLAIRE为了寻找哥哥，连自己的性命也不考虑。但是STEVE却对亲人抱有一种强烈的厌恶感。所以会发生和CLAIRE的冲突。到底STEVE的身上发生过什么样的事，使得他性格变得怪异呢？

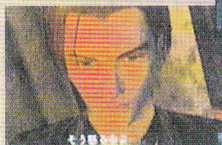
相信哥哥一定会来的CLAIRE和持不同意见的STVEV争吵起来

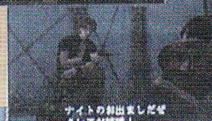
STEVE发现了什么？没有子弹了！！





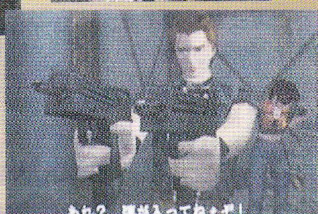












ALFRED ASHFORD

孤岛刑务所最高长官ASHFORD是名门家族出身的，性格极其残酷。现在所能知道的仅此而已，但还不能认为此次BIOHAZARD事件与Umbrella无关。无论怎样讲，他在此次故事中也将是个关键性的人物。

STEVE都会疑是最受注目的。他那厌恶亲人或厌恶人类的话语，及对CLAIRE的问话爱理不理的态度，应该有他的理由。希望这些在游戏中会有所，并有个交待。



CALLCO M-100P

前文已有介绍的武器，根据图片，我们可以看到这确实是CLAIRE所使用的双枪。那么，这又同STEVE的双枪有哪些不同的特点呢？让我们拭目以待吧!













幻想之ALTEMJS

一个推理AVG！谁才是真正的凶手!?

PS	翔泳社	CD-ROM
	游戏类型：AVG	发售日期：2000.1.27

围绕着4位美丽的女高中生，在学校中发生的恋爱推理AVG“幻想之ALTEMJS”

由翔泳社开发制作的这个最新类型的推理AVG游戏，已经有了最新的消息！下面就为大家介绍游戏初步系统、故事大纲、游戏线索和秘密以及角色资料。

故事大綱

游戏是讲述一个有“侦探之父”之称的侦探，接受了委托来到一所学校中调查学生自杀的事件。因为近期学校女高中生有自杀的事件，所以主角假装成学校中的讲师潜入了这所学校进行调查。从此主人公开始了和那些与自杀者有关的女高中生的故事，同时也展开了恋爱及推理的游戏进程。

游戲系統

游戏的主要进行方式就是四处走动，与人对话，作调查，再四处走动……而有关游戏中的对话以及调查，大多是在学校中发生的。玩家要搜集学校中有关人物的证言和证据。那些看上去简单的对话往往会是推理的关键所在，一定要仔细推敲。在每天的最后都会总结当天所得的证言及证据，这一点是游戏最为重要的一点，不能马虎。

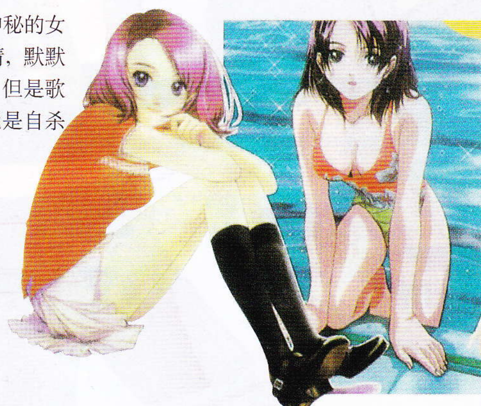
每日流程

游戏中的每一天都有基本一致的程序。一般就是选择每天的调查地点、和其他人对话、在学校内移动以及回到自己的寝室作总结。在这些过程中还会掺杂有恋爱和养成的元素。

角色介紹

泊濑 KOZUE

她可能算是学校中最神秘的女生了。一般的她都面无表情，默默无言。虽然演技并不出众，但是歌唱的才华却是不凡。有可能是自杀事件的目击者之一。





国栖 MIKOTO

这个生驹高中的2年级学生是一个活泼可爱的少女。她参加了学校的剑道部，是死者鹭宫的朋友。她有向死者复仇的嫌疑，要多多留意。由于鹭宫的自杀，使得本来由鹭宫做女主角的戏剧被迫延期。而国栖MIKOTO就成为了候选女主角……



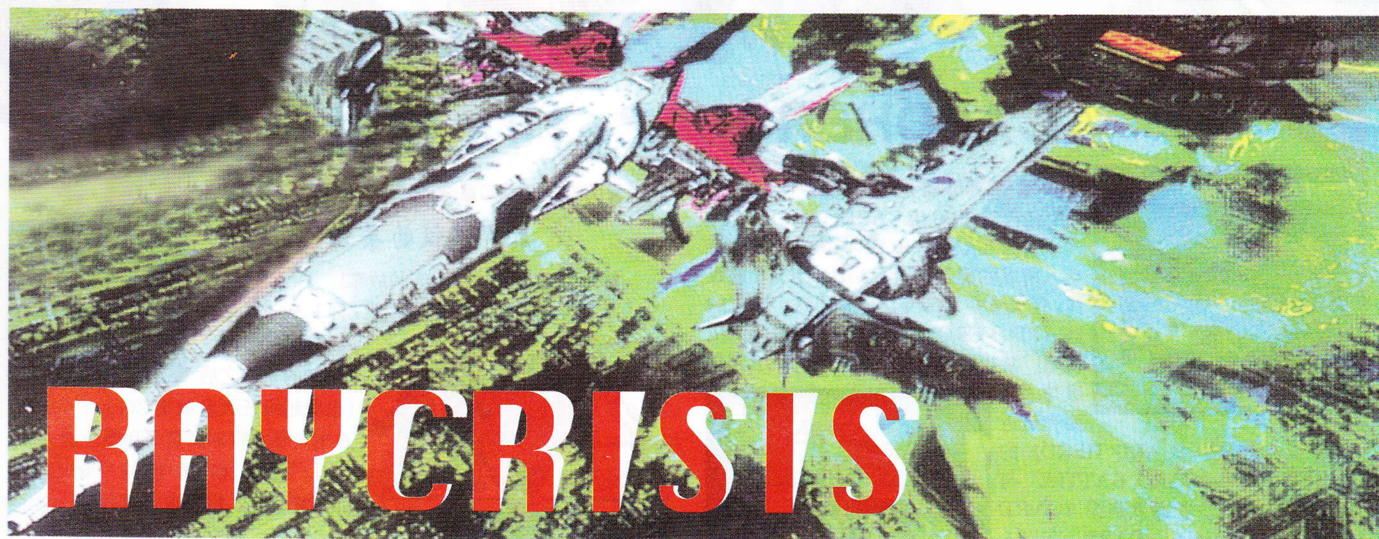
三香原 SARASA

她是一个魅力无穷的大美女，不但外表美丽，还具有歌剧和戏剧方面的才华。虽然身后有一大堆追求者，可是内心却非常的寂寞。她对主人公会有很特别的感情喔！

姬岛萌 MOE

是一个大家公认的天才演员女生。也正因为她擅长演戏，所以很难令人看到真实的她。在调查学生恭一的房间中，姬岛萌主动来讲诉有关鹭宫自杀的事。她说在自杀事件发生后，经常会在梦中看到那个少女！





PS	TAITO	CD-ROM
	游戏类型：STG	发售日期：预定3月

超立体射击游戏第三作



不知大家有没有玩过“RAY”系列的射击游戏，游戏的最大特色，是以斜面的形式进行，立体感十足。这次是在PS上推出的第三集名为《RAYCRISIS》。

游戏画面介绍

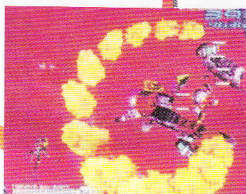


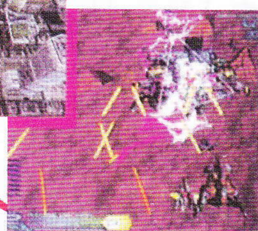
游戏是移植自街机的，画面右上方的是“侵食率”，达到100%时，BOSS就会突然加入作战，画面左下方的是“特殊攻击值”当使用“销定攻击”击倒敌人时，就可以使用这种强力的攻击。

自由设定地形

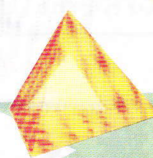


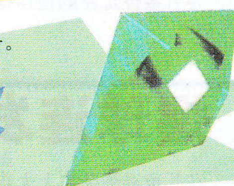
在游戏中可根据自己的喜好，在都市、水底、夜之都市、高空、沙漠5种地方组合出3种地形，组合完成后，便会因不同的组别出现不同的最终BOSS。





道具介绍





可使锁定攻击力提升。

可使一般的攻击提升一个等级，加强攻击力。

可提升特别攻击力的等级。

游戏中可使用的三部战机

WR-01R

装备着机枪和激光武器，是最基本的机体，在游戏中可同时进行8个锁定的攻击。

WR-02R

以激光攻击为主，可进行16处同时的锁定攻击，得点率达到一般机体的256倍，实力强劲。





PS版特有的战机——WR-03R

这是一部新型的战机，是PS版特有的，以飞弹作为主要的攻击武器，攻击力超强，可同时有24处锁定攻击，得点率也达到一般机体的255倍。





GB游戏集锦



CARDHERO



■GBC■NINTENDO■卡带■ETC■2000年春

任天堂2000年CARD GAME大作因为GAME BOY有携带方便的特点，所以的确是适合CARDGAME的媒体。任天堂在2000年之际推出这个新创的《CARD HERO》，也算是对2000年的庆祝吧！游戏的主角是一名普通的小学四年级学生。而在最近在TV上非常流行《CARD HERO》的动画片里，利用“CARD BATTLE”与作战是一大特点。主角欲购买《CARD HERO》的TRADING CARD，与别人作CARD BATTLE对战。到底《CARD HERO》能否成为一个新的系列大作呢？要看各位玩家的追捧程度了！



Zelda传说～力之果GB

■GBC■NINTENDO■卡带■ARPG■2000年春

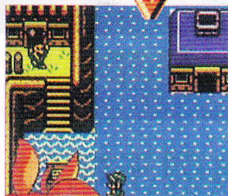
不可思议的果实



新角色图片公开！全新的故事！

这次GB版的故事是发生在“神トライフォース”(众神的Tri-force)的事件之后(也即超级任天堂版本Zelda的故事)。在主角林克将邪恶祭司和魔王消灭后，“力”、“智慧”和“勇气”的“Tri-force”都恢复原状，世界也重现和平。

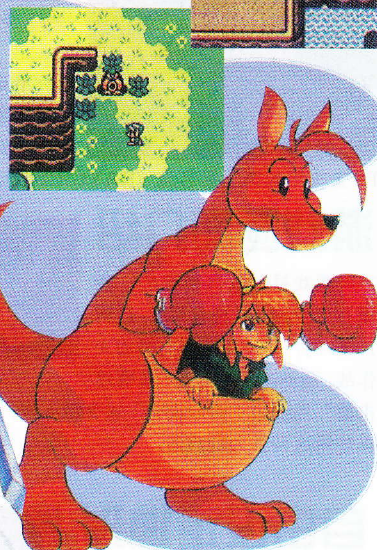




某日，林克被一个奇怪的声音引导着，来到闪耀着光芒Tri-force之前。那声音说道：“林克！向着我的力之试练出发吧！”

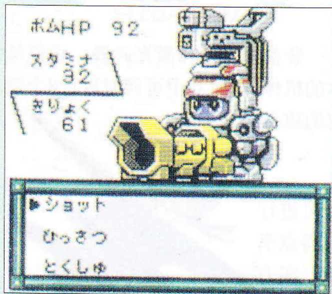
一阵强光闪过，当林克恢复知觉时，已经身处一个不知名的森林之中……

这次的一个新角色是林克的同伴——一只袋鼠，他不但可以把林克送到某些地方，还有不可小视的攻击力呢！另一个新角色就是经常骑着扫帚飞来飞去的魔女，她和林克是敌是友呢？



爆球连发·超级弹珠人

在儿童漫画杂志上大获好评的《爆球连发·超级弹珠人》被改编为GAMEBOY的RPG游戏。游戏的内容和漫画中的内容大致一样，用不同的装备组装在弹珠人模型上，创造出具有个人风格的弹珠人。组装的部件会使弹珠人具有与之相应的性能和必杀技，可以在挑战不同的对手时选不同的装备。令人特别期待的是这个游戏的通讯对战功能，邀约好友一起战斗吧！





Macross 7

■GBC■EPOCH■卡带■STG■2000年3月

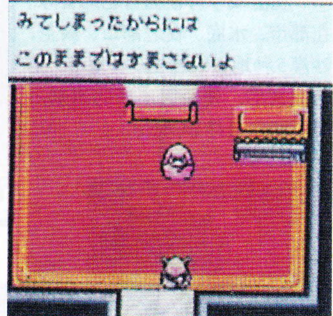


这还是一个由动画改编的游戏。玩家可以从六个角色中选择一名，然后加入到同外星人的战斗中去。游戏是那种常见的横向射击模式，但游戏过程中会有分支选择，这种选择能直接影响到游戏的结局。

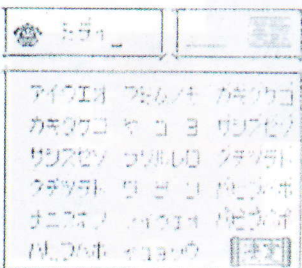


RPG创作室GB

■GBC■ASCII■卡带■ETC■2000年3月



“创作室”系列的最新作品终于在Gameboy Color上推出了！创意丰富的玩家们一定不会放过这个游戏的。因为这虽然是GB版，但内容一点也不会减少。非但如此，GameBoyColor版的通讯功能也是一绝。玩家可以和朋友合作，通过通信线将资料组合，制作出一个宏大的RPG！



GB游戏集锦

炼金术士



■GBC■IMAGUNEER■卡带■RPG■已发售

《Alchemist Atelier Marie ~ Czar Fulgur之炼金术士 ~》

《Atelier Elie ~ Czar Fulgur之炼金术士 ~》

培育妖精成为炼金术士

这次GAME BOY版的炼金术士不再是培育Marie或Elie，而是要训练妖精成为优秀的炼金术士。Marie和Elie受妖精森林的长老所托，要在四年内训练一位幼年妖精成为炼金术士。Marie和Elie与妖精的生活就此展开……

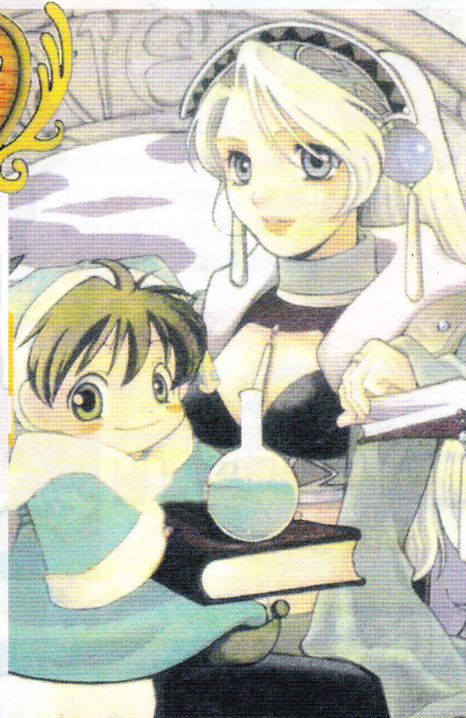


游戏的主要内容与PS的相同，仍是到镇外找寻材料，调配出不同的道具，但故事及EVENT会重新制作，这会令玩家们感受到一个新的"炼金术士"。这次Gameboy版可以通过通讯线与其他玩家交换道具和特别事件中图片。另外，如果经常和妖精长老交换道具的话，还会得到你意想不到的宝物呢!









GAMEBOY 游戏大翻新！



大家用GAMEBOY C olour玩旧的GB游戏时，是否对黑白画面感到厌烦了呢？不如试试下面所介绍的新配件吧!

这个名为"GB Color Magic Card"的配件，其实是一个接驳器，在Gameboy Color上使用，能让黑白的Gameboy游戏显示最多十二种颜色。如果你有很多旧的Gameboy游戏，这个配件正适合你。

仓鼠天国2





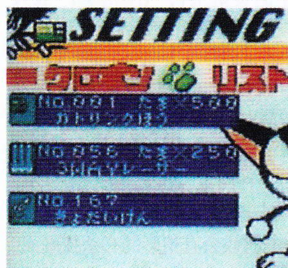
■GBC■IMAGINEER■卡带■SLG■已发售

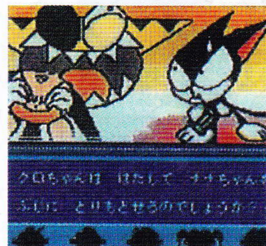
这个可爱的仓鼠一直大受欢迎，而这次在继承上一集的游戏模式的基础上，还增加了诸如到公园散步这样的户外活动。另外，还有新增的十多个迷你小游戏也是非常有趣的。对于喜爱小动物的玩家来说，这是一个很合适的游戏。

サイボーグクロちゃん

■GBC■KONAMI■卡带■ACT■未定

这是一个由同名动画片改编的动作类游戏，玩家要控制一只经过改造的猫(クロちゃん)，与邪恶机械人战斗，还要收集K武器。当达到某些条件后就可以得到新的K武器，收集到300种K武器后，就可以造出独一无二的クロちゃん啦!





GB游戏集锦

名侦探柯南

■GBC ■BANPRESTO ■卡带 ■AVG ■2000.2



由同名的漫画《名侦探柯南》改编而成。玩家作为“名侦探”要运用自己的智慧来发现可以破案的蛛丝马迹。而这次游戏的舞台是一个名叫《机关寺院》的地方，至于主要人物嘛，就是后面介绍的这几位。





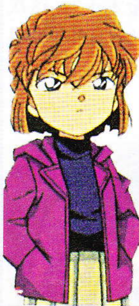
服部平次

是知道柯南秘密的人之一，居住在关西。他也是一名高中侦探，有很高的智慧和不凡的推理能力，只是有时比较冲动。



毛利小五郎

毛利侦探事务所的所长，靠着柯南暗中帮助屡破奇案，因而声名大噪。他自称名侦探，而人们称他为沉睡侦探。



灰原哀

柯南的同伴之一。曾经在秘密组织中效力的科学家，为了逃避组织的追杀，喝下了令身体变小的药。



江户川柯南

原本是高中生名侦探的工藤新一，偶然的变成了小孩，从此以后便以小孩子的身份来调查案件。



毛利兰

工藤新一从小到大的朋友兼高中同学，虽然是空手道部的主将，但是胆子却非常小。

转换角色！



一个像吴宇森导演的“夺面双雄”中那样，换作为另一个人去说话办事，应该相当有趣吧！当柯南的推理不能令故事有所进展的话，不妨就尝试一下这个游戏的新推出的角色转换系统。玩家可以转换角色成为毛利兰、服部平次等角色。利用不同的人物，能得到的线索会完全不同。

名侦探评价系统



虽然角色转换系统有时对破案非常有帮助，但是如果使用过多的话会影响柯南的评价，最好还是靠自己来破案。





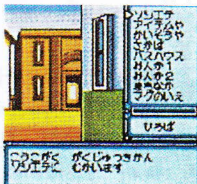


神機世界 Evolution エヴォリューション はてしないダンジョン

NGPC	SNK	盒带
	游戏类型：RPG	发售日：2000年2月10日

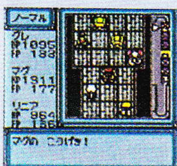


在99年Dreamcast上推出的人气角色扮演游戏，以多边形演绎出来的“自动生成”迷宫，相信令不少玩者都着了迷。《神机世界Evolution》将于Neo Geo Pocket上再现。



以少年玛古为中心的五位冒险者，因为接受一个研究机构“苏斯艾提”的委托，进入未有人到达过的迷宫内进行发掘工作。为了得到过去高度文明所留下的贵重宝物“Evolusia”五人在迷宫中历险！

使用Saiframe去战斗





在迷宫内和怪物接触时，便会发生战斗。除了用普通的武器攻击之外，还可以使用一种叫做Saiframe的武器作出特殊的攻击（就象必杀技一样），使用的时候会有精彩的必杀技画面。

五个主要人物



玛古

少年冒险家，故事的主角。玛古的父亲将一位名叫妮莉雅的少女交托给他后死去，为了完成父亲的理想，玛古便和妮莉雅一起冒险。



古利

玛古家的管家，虽然没有什么专用的武器(Saiframe)但是攻击力却很高。



妮莉雅

是一个美丽，可爱的小女孩，有神秘的身份，不为人知的过去。平常不太多说话，可能是因为有过不幸的经历？



Chain · Gun

另一个遗迹发掘者，玛古的世仇，经常和玛古作对，仿佛就是玛古命中的宿敌。虽然有男孩子一样的外表，可其实她是一个女孩子。在冒险的中途便会加入我方。



比柏

性感的女性冒险家，使用的武器是腰间的火箭炮。

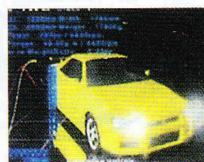
TYPE-S

PS2 | SQUARE | 媒体:DVD-ROM
游戏类型: RAC | 发售日: 预定春季



著名游戏商SQUARE终天公布他们在PS 2上的第一款游戏了，不过游戏类型有点出乎人们意料之外，是赛车类，而不是惯有的RPG类，不知效果怎样呢？





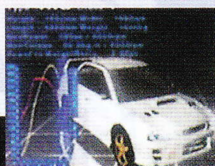
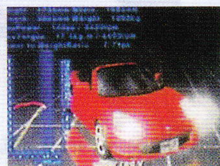
非常具有真实感的赛车游戏

一向追求强烈逼真，充满美感的游戏画面的SQUARE这次也不例外，在已公布的画面中可以看到游戏中那逼真的视点、颇具震撼效果的赛道、真实感很强的自然景观，还有多款大家熟悉与不熟悉的车种，不过现在还不知道这款游戏的完成度是多少。

另外在游戏中还可以双打，双打时画面可以分割。





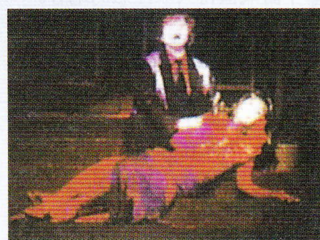





大神一郎奋斗记

DC | SEGA | GD-ROM
游戏类型:AVG | 发售日:2000年春

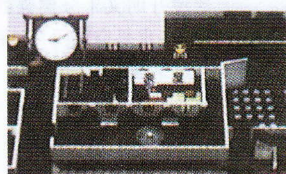
这是一款DC游戏，主角依然是大神一郎，游戏的最终目的是要让剧团的公演成功，为此，玩者必须和其他团友同心协力，解决所有困难。游戏中依然有系列中颇受欢迎的时间系统，而且在这新的一集中还收录了去年公演的歌舞剧《红蜥蜴》，玩者可以欣赏，也可以自由剪辑，很有创新。



去年SEGA曾经公演过一场以《樱大战》主要人物为蓝本的歌舞剧——《红蜥蜴》，这场歌剧还找来游戏中录用的配音人员主演，游戏中出现的表现形象，就是辑录当时的表演过程。

这款游戏还为各位玩友准备了不少有趣的迷你游戏，而这些小游戏对游戏本身并没有什么影响。

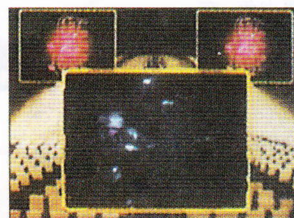




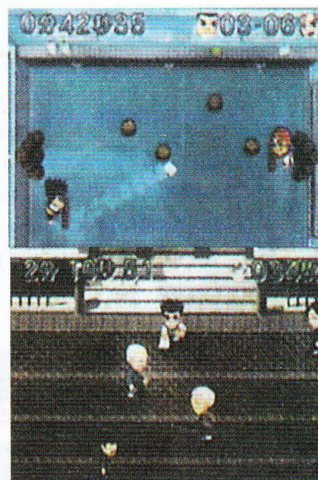




风吕场决斗



编辑影像



派发传单

ETERNAL ARCADIA

DC	SEGA	GD-ROM
	游戏类型: RPG	发售日期:未定

DC上最强的RPG大作即将到来!



上一期已经为大家简单地介绍了一下这个游戏的“空贼岛”,这次再给出游戏其它方面的一些资料。

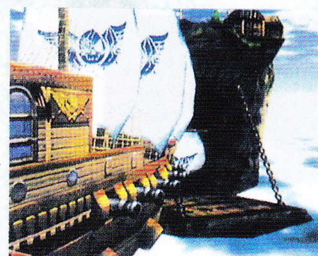
这个由制作《Phantasy star》的人员来开发,以神话为主题的大作RPG《ETERNAL ARCADIA》,因为更加充分地利用了DC强劲的3D机能,使得游戏中的村镇、宏伟的建筑物可以在使用实时演算的情况下生成,展现在玩家眼前的是一个真实的幻想世界!除了华丽的画面外,生动而感人的故事情节及外形可爱、性格鲜明的游戏人物也是这个游戏值得大家注意的地方。

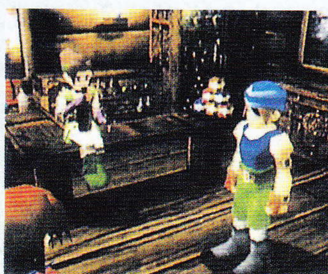
主角的住所·达荣一家的巢穴“空贼岛”



这是一个浮在空中的美丽小岛。岛上有雅致的风车在转动着,有可爱的小孩在玩耍嬉闹,怎么也想不到,岛的内部竟是青之空贼·达荣一家的秘密基地“空贼岛”。

基地内除了有空贼船的格纳库外,还有休息室、作战室和酒吧等设施,主角Vyse与Aika的一家人也是在这岛中居住。







在空海中活跃的3名主角



Vyse

游戏的男主角、空贼首领的儿子。他自信、好奇,是一个勇于冒险的少年,梦想有一日能看到世界的尽头。





Aika

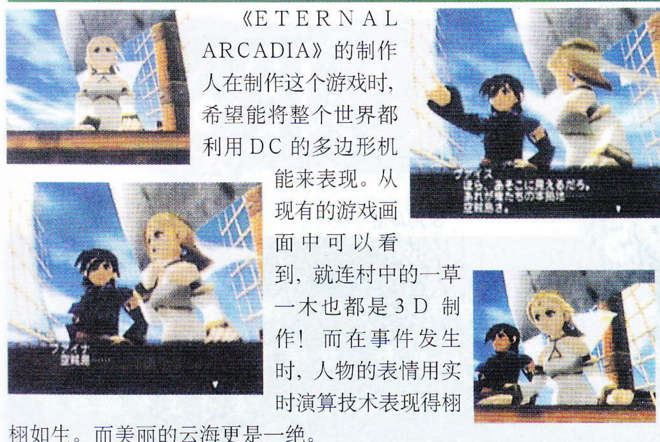
与Vyse青梅竹马,活泼开朗又十分倔强的少女,也是空贼团“达荣一家”的主要成员。



Fina

被Vyse相救的少女,有谜一样的身份和过去,身边带着一只古怪的飞行物,从她与众不同的服装和言行判断,应该是来自遥远的地方呢。

全新的3D世界



《ETERNAL ARCADIA》的制作人在制作这个游戏时，希望能将整个世界都利用DC的多边形机能来表现。从现有的游戏画面中可以看到，就连村中的一草一木也都是3D制作！而在事件发生时，人物的表情用实时演算技术表现得栩栩如生。而美丽的云海更是一绝。

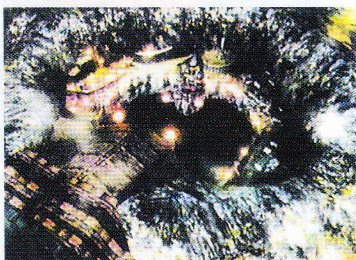
渐显的表现





游戏中人物在进入建筑物时，会出现一种非常新鲜的画面处理方式。在进入房间时，房门的那堵墙壁会慢慢的变得透明，于是屋中的景物便会慢慢地中显现出来。那种屋子墙壁逐渐消失，进而看到屋内景物的效果，令人对游戏有了一种自然过度的感觉。

达荣一家的对头——军事化的皇权国家“贝鲁亚帝国”



在空贼岛北方，有一片巨大的浮游大陆“贝鲁亚大陆”。大陆上空覆盖着厚厚的暗云，白天就和黑夜一样。而大陆上的贝鲁亚帝国是一个强大的军事化国家。它利用一种从天而降叫做“黄之月煌石”的物质为能源。这种带有电力的矿石令国家的工业发达，非常繁荣。但是在皇帝的极权统治下，贫富差距非常大，贵族和统治者都生活在天堂般的城市上层，而一般国民就生活在寒冷阴暗的城市下层。

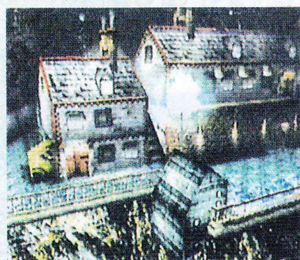
贝鲁亚帝国的无敌舰队



超强的机动力和攻击力是贝鲁亚帝国的“亚鲁马达舰队”的特点。舰队由六名提督指挥，带领六个分队在空中世界中横行。亚鲁马达舰队的强横是周边各国和达荣一家时刻的威胁。

帝国的阶层

虽然贝鲁亚帝国拥有强大的军事实力和发达的工业，但在女帝TEODORA极权统治下，大部分的下层人民却生活在阴暗破旧贫民区中，但是贵族们就可享有绝对的特权和奢华的生活，这种不公平的世界能否被改变呢？



阴暗破旧的贫民区



贝鲁亚帝国的核心人物

女帝 TEODORA

贝鲁亚帝国的统治者，自私自利，有强烈的贪欲。在无敌的军事力量支持下，她统治世界的野心有可能成功吗？





GALCJAN

帝国的大宰相，手握军权，对反抗者毫不留情，性格阴冷沉着，有很强的统率力，在他统治下的亚鲁马达舰队是其它国和空贼的一个恶梦。



ENRJAUE

女帝TEODORA的儿子，贝鲁亚帝国的太子。他的性格正与其母相反，是一名有正义感的人，主张与各国和平建交，但是却反抗不了母亲。

VAGRANT STORY™

PS | SQUARE | CD-ROM
游戏类型：RPG　发售日：预定3月

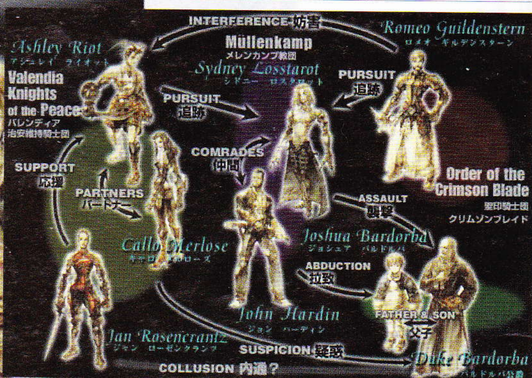


《VAGRANT STORY》是SQUARE最新的RPG力作，游戏带有浓厚的中世纪色彩，很容易让人投入进去。而说到CG画面，就得用"叹为观止"这个词了！其逼真漂亮的程度真是对得起SQUARE的大名！至于正常游戏中的画面，限于PS的机能就比CG差很多，但这应该是玩家们都能理解的吧！虽然如此，游戏的背景画面还是做得相当细致的，显然SQUARE是花了一番工夫的。





值得一提是《VAGRANT STORY》有许多地方和传统的RPG游戏不太一样。看来SQUARE除了在画面上花了不少的心思外，在整个操作系统上，也都费了不少的心机呢！



人物关系图

战斗系统



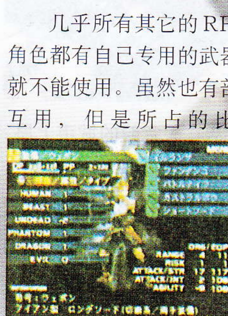
欢迎欢迎！对于SQUARE这次在《VAGRANT STORY》中针对战斗系统的革新真的让人高兴。普通的RPG游戏在主角移动时，会随机遇到敌人，然后进入战斗画面进行战斗。不过在《VAGRANT STORY》中却并没有采用这种传统方式，而是使用了类似《PE 2》的战斗系统。看到敌人后只要进入攻击范围后就可以攻击，如果玩家不想战斗也可以离开，不像以往的游戏一样，一定要浪费时间在这些地方。

武器系统

在RPG游戏中，除了道具之外，武器就是最重要的了。没有武器又如何对抗敌人？在这一次的游戏中，最特别而又改变得最多的系统，相信就是这个武器系统了。

可以自由使用各种武器





几乎所有其它的RPG 游戏中的每个角色都有自己专用的武器，而其他的武器就不能使用。虽然也有部分的武器是可以互用，但是所占的比例比较少。在《VAGRANT STORY》中凡是出现过的武器都可以使用。因为不同的武器使用方法互不相同，所以游戏中角色的招式会随武器的改变而改变，相应的，角色的招式变化也就大了。

武器有了一个耐用度

一般来说再好的武器迟早也都会破损，更何况是破坏性强，经常会损害的武器呢？所以在游戏中所有的武器都会损坏的。如果不好好保养并及时修理，只要破损度(DP)减到零，武器就会完全损坏而不能再用。另外使用武器时间长虽然会使DP值(破损度)下降，但是同时也会使DD值(性能)上升。如何使武器保持一个最佳的状态，而性能又达到最大值，的确是很花心机的事。

获得武器的方法

除了可以购买武器之外，在游戏中当玩家打败敌人就可以获得敌人的武器。另外在游戏中玩家也可以找到一些秘石，而这些秘石，可以用来合成一些威力强大的武器，另外修理武器时也有可能要用到这些秘石。

武器的种类

在游戏中出现的武器数量超过了数百种，而且差不多每一种玩家都可以拿来使用。这对于RPG游戏来说，的确是前无古人了。这数百种武器分为11类，而每一种武器都有优、缺点。

剑 (SWORD)

必杀技:樱花刃舞

攻击力和速度都很好，各项性能平均。这是主人公最喜爱的单手用的武器。由于它比较易于发挥，以及攻击速度及命中率均十分高，故此绝对能做游戏中主要武器种类。其中的西洋剑(レイピア)更是以轻巧见称，容易对付大群敌人。



攻击范围:★★
攻击力:★★★
命中率:★★★☆
攻击速度:★★★☆
可以装备盾牌

斧 AXE

必杀技:寒风利刃 MISTRAL EDGE

这是一种极为锋利的武器，而且具有多种作用。主人公除了能用它来直接攻击外，还可以用来开关游戏内各种山道，更能挡下敌人大部分的长距离攻击如冷箭等。



射程:★★　攻击力:★★☆
命中率:★★★☆
攻击速度:★★★☆
可以装备盾牌

长剑 LONG SWORD

必杀技:坏人弹

这是必须双手握紧的武器，由于本身重量较大，兼且较一般单手用武器长得多，故在使用上极难控制，大大减低了命中率及攻击速度。但相对的破坏力也比较高，即使面对一些肥硕的敌人也能轻易将他们切开。



射程:★★★
攻击力:★★★★☆
命中率:★★
攻击速度:★★
不可装备盾牌

枪 SPEAR

必杀技:アサムトスフイア

这种长枪系的武器需要善用地形上的特点来发动进攻。因为它的攻击范围较远，故可以隔着一段中长距离及利用高低差来与对方抗衡。甚至还可以用一击来贯穿一大批敌人。



射程:★★★★
攻击力:★★★
命中率:★★☆
攻击速度:★★☆
不可装备盾牌

锤 MACE

必杀技:寒风利刃 MISTRAL EDGE

这种狼牙棒一类的武器主要是以打击为主，即在近身战时，直接格去敌人的攻击后，才再作出反击。它并不像斧类等武器，以锐利的刀锋来斩开，它纯粹是以强大的破坏力压向对方，直接将对方打碎。



射程:★★
攻击力:★★★
命中率:★★★☆
攻击速度:★★★☆
可以装备盾牌

弓 CROSSBOW

必杀技:狱炎烈散弹

这是攻击范围最大的长距离双手用武器，但攻击力却比较低，往往只是用来作暂时阻止敌人之用。但如果玩家能善用不同地图的高低差时，它就会变成十分实用的武器。而主人公也可以用弓箭来练成必杀技“狱炎烈散弹”来发出针对全体的火炎攻击。

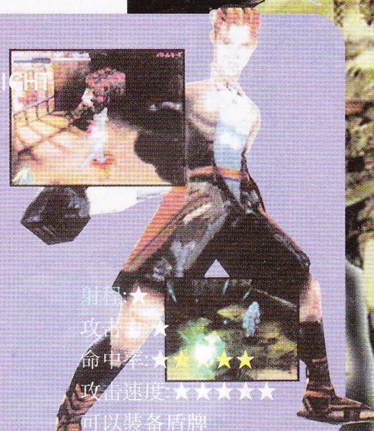


射程:
攻击力:★
命中率:★★★
攻击速度:★★
不可装备盾牌

短刀 DAGGER

必杀技:DOUBLE FIGHT

这是游戏中最轻的武器，攻击速度及命中率均是众多武器之中最高的，基本上在近身战时，每一击都能刺中敌人。另外，由于它的攻击速度较高，很容易就可以连刺数刀。而用短刀所修成的“DOUBLE FIGHT”更是近身战反击用的最佳选择，敌人基本上避不开这种攻击。



射程:★
攻击力:★
命中率:★★★★★
攻击速度:★★★★★
可以装备盾牌

MARVEL VS.CAPCOM 2

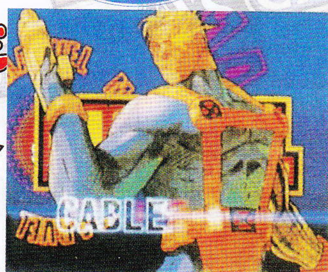
ARC	CAPCOM	NAOMI 基板
	游戏类型：2DFTG	发售日：2000 年春

家用版与街机版同时登场！

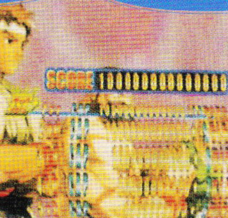
千禧年格斗之第一击

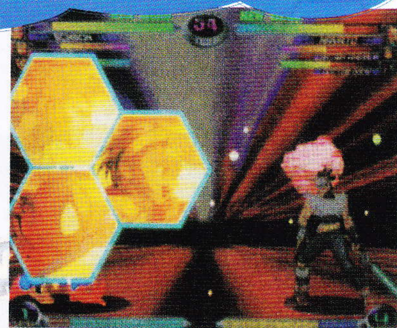
曾经为沉寂的街机市场带来冲击的CAPCOM格斗作品《VS》系列将会推出最新作！而游戏的角色、招式及开发平台等都是全新的。这次家用版与街机版将会同时发布，相信一定会掀起另一轮对战热潮。

这次在系统上可以说是作了很大的改变。其一是放弃了《MARVEL VS CAPCOM》的STRIKER系统，取而代之的是“3 ON 3”系统。由于可供选择的人物多达三名，所以有了更多的组合方式，使得游戏有了战略性并更具有个人风格。









新增角色

此作除了会保留《MARVEL VS CAPCOM》的原有基本角色之外，还加入了不少新的角色。例如S F 中的G U I L E、ROCKMAN 中的Dr.Doom、STAR GLADLATRO 2之主角HAYATO……下面为大家介绍几个新人，也许将来的“最喜爱游戏人物排行榜”中会有他们的名字呢！

MARVEL 集团 CABLE

cyclops的儿子，是一位极为优秀的雇佣兵，使用宇宙中最强的武器来作战。然而他其实是从未来的某一时候回到现在来参加这场战斗的。他回来的目的是否了“波触之铠”？他所处的未来到底和“波触之铠”是否有关联？





SARA

一名在下水道生存的孤儿。由于她长年在下水道生活，所以练就了一种特殊的本领——把自己的骨骼伸出体外当作武器！除此之外她还能将骨骼变大！可真是奇异！





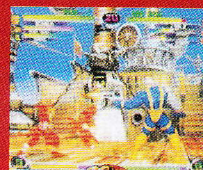
CAPCOM 集团 RUBY

海盗团的团长，嗜好是收集各式各样具有神奇力量的宝物，而她使用的武器均是盗回来的魔法道具。这次她因为传说中的“波触之铠”卷人这次的混战中。



SONSON

一个新版的齐天大圣，为被怪病困扰的村落展开调查，故此加了这次的战斗。其祖父（孙悟空？！！）在SONSON出门之前给了神奇的如意棒。从外表看可是一名速度型的角色！





AMINGO

在一个红色的大地上，有一棵具有神奇力量的树。有一天，这棵树掉下了一粒种子，而这粒神奇的种子便是人型植物AMINGO。它为了调查他的家园无故枯萎的原因，决定参加这次的战斗。

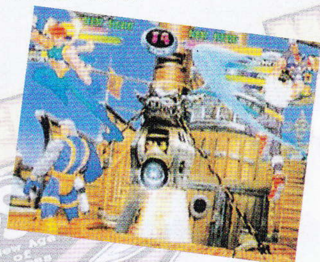
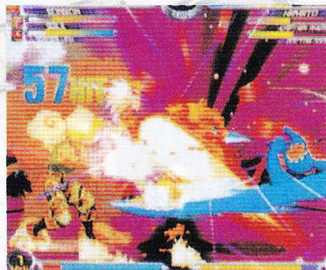




新系统

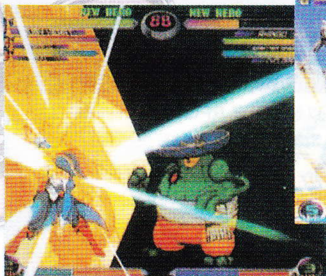
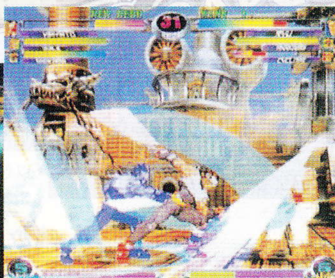
3 ON 3模式

在游戏开始时可以选择的角色这次会有三名之多，而且可以在战斗中随意更换；在前作中，被交替的角色可以恢复一定的体力，这次还会保留这一点吗？

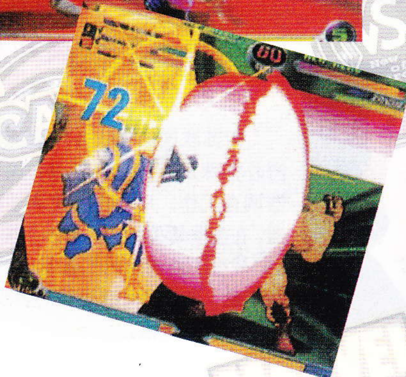
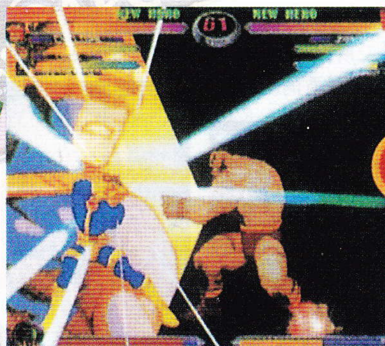
SUPER COMBO

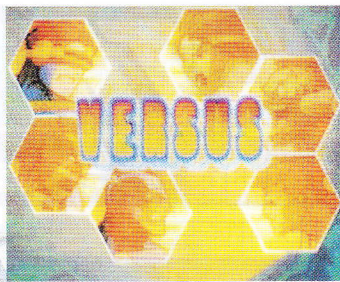
可谓近代2D格斗游戏必不可少的模式又怎会少得了呢？而这次的SUPER COMBO之攻击力会减弱一点儿，因为要突出“DIRECT HYPER COMBO”和“VALYABLE COMBINATION”的非凡威力。

DIRECT HYPER COMBO

来自前作特殊的强劲连续技。由于这次的队员增至三名，所以威力大增。使出此招后，仍未被击倒的队员将会立即上场并使出使用SUPER COMBO一次！

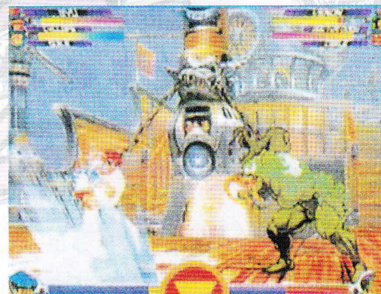
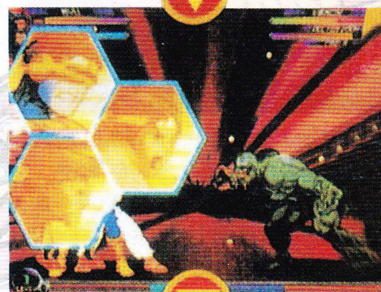




VALUABLE COMBINATION

继承自《MARVEL VS CAPCOM》的强劲攻击系统，使出后三名角色将会同时登场，玩家可于限定时间内任意输入指令使出SUPER COMBO。这次在VALUABLE COMBINATION使出后，角色只会站于指定位置，不会再出现前作那种混乱的场面。

三人同时合体攻击



CHASE THE EXPRESS

確認環境狀況是遊戲的關鍵！ チェイス・ザ・エクスプレス™

PS	SCEI	CD-ROM × 2
	游戏类型：AVG	发售日：已发售

這是一款以列車爲題的冒險游戲，頗具創新，是一種新的游戲概念。



故事的开始

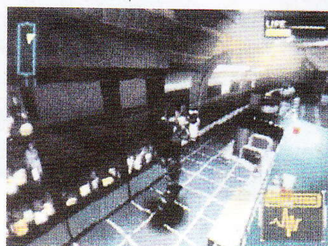


一辆军用列车"十号"从俄罗斯开往法国，车上有一位重要人物——任期满的法国大使。在列车行驶到乌克兰境内时，突然有一个名叫启示录骑士团的军团袭击列车。不久，肩负着护卫任务的NATO（联合国恐怖对策组人员护卫队）军，就只剩JACK一人了。同时，一个名叫BORIS的不知名男子出现在法国大使面前，他究竟想干什么呢？在这个列车中有着什么不为人知的秘密呢？……原来这是一个恐怖集团挟持大使作为人质，要求用20亿元来交换，如果不行，他们就发射导弹报复。经过一系列的事件后，主角杰克终于救出大使和他的妻子，可是在前往拯救直升机的途中，大使再度落入恐怖分子手中，大使的妻子也不知去向，与此同时，恐怖集团还宣布，开始在邻国发射导弹攻击来报复，在这样危机重重的时刻，杰克究竟能不能拯救众人呢？



游戏的舞台

这款游戏的其中一个特殊之处是：由于是在列车上，所以可以移动的范围很有限，不过这样一来就有了一些在其他冒险游戏中没有的动作，比如，可以爬到车顶上，利用暗格偷看敌方动向等。而一般的AVG游戏所有的探索、战斗、解围等在游戏中也都有。

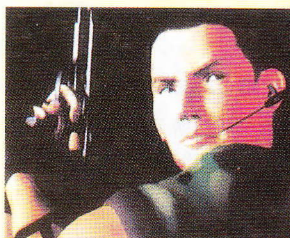








人物介绍



JACK（杰克）——优秀的军人

美国空军少尉，大学毕业后，加入了美国空军。被所属部队的队长派到"BLUEBEST十号"上担任警备工作。他曾参与国防军的作战，具有良好的观察力，动作敏捷，判断力准确，是一名具有非凡才能的军人。他是故事的主角。

CHRISTINA（克里丝蒂娜）——美丽的女枪手



她在巴黎念大学时，曾是法国射击代表队的副将，枪法很好。现在她是大使的保镖，有着十分好胜的性格。她是一位秀外慧中的美女，执行任务能力得到大家的一致首肯。

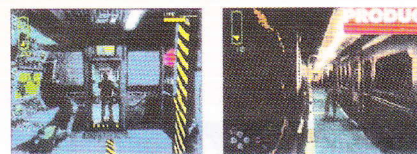


BORIS——（波利斯）无情的军火商人

前苏联国家保安委员会克格勃的海外特殊工作员，现参与各国军事兵器调查工作，以便得到更高性能的武器。在苏联解体后，他还在一些有纷争的、战事不断的地区买卖军火。此人相当冷血、无情，具有极强的表现欲望，对下属极其严格。

游戏中的一些系统

主要是操控杰克在行进中的16节双层车厢中行动，当中包括解谜或战斗来通过难关，虽然舞台不大，不过每节车箱的环境都很相像，而且有不少道具是隐藏在各种设施中的，所以大家应该观看画面左上方，来显示确认位置和转换视点调查。如果想详细了解环境位置，可在MENU画面中观察正面地图。杰克手上的无线电通信系统是行动提示的主要来源。游戏中的操控比较简单，除了战斗或特殊场合，一般的动作如上下楼梯、跳过车厢、调查、拿道具和物品都可以按○键 战斗时则需按R或L来回避和攻击敌人。









BILLY MACGUIRE

（比利 麦格尔）

法国人，26岁，身高181公分。其父亲是美国人，母亲是法国人，因为父亲是电脑技师，所以他从小就对机械产生了浓厚的兴趣，而且据说他在10岁前就已拆掉两百个时钟。他没有上大学便去参军了，入读法军士官学校，毕业后加入NATO，是一名雷达兵。此人颇自由漫散，缺乏自由性，以至于一直未能升官司，到现在还是个军曹，不过他在同事之间却颇有人缘。

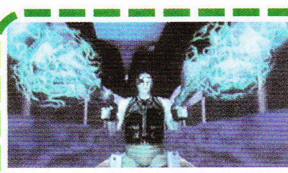




VINCENT ROSSA

（文森特 罗沙）

哥伦比亚人，36岁，身高178公分。启示录骑士团成员之一。年青时曾加入军火走私集团，学习使用各种武器，之后成为一名雇佣兵。这是他第一次参加恐怖活动。他好冲动，易怒，非常残忍。其人最喜欢用火焰喷射器，因而得一外号“会说话的凝固汽油弹”。





NIKITA ANDROPOV

（尼基塔 安得罗夫）

俄罗斯人，身高207公分。是原苏联陆军军人，由于涉及与上级的暴力事件而被降职，后来因被发现与队中的毒品买卖有关，被革除军籍，然后被波利斯看中而加入了他的私人部队，成为波利斯的贴身保镖。他是个特别凶残的人，喜欢枪战。

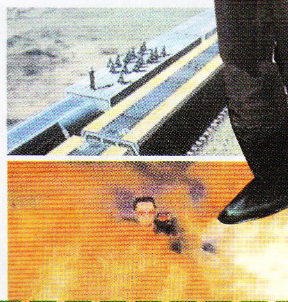
ANDREI MICHALKOV

（安道尔 米哈格夫）

俄罗斯人，41岁，身高194公分。启示录骑士团成员之一。原来是一名克格勃特工，曾负责多项暗杀任务，直到苏联解体前一直是波利斯的心腹，以海外为根据地展开活动。其人具有很高的杀人技巧，行动前喜欢制订精密的计划，擅长使用弩，具有很强的自信心。







具有解谜成份的陷阱

在列车上，敌人布置了不少陷阱，玩者在游戏中要用智慧解开这些带有解谜成份的陷阱，方法会有很多，到时就要看玩者自己的了，一定要记得仔细观察四周啊！而且还要先了解列车的总体结构。

可在车顶作战，这时要小心路面情况。

按△键加方向键，可观察视线以外四周的情况与敌人的位置。



THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION

DC	SNK	GD-ROM
	游戏类型：FTG	发售日：预定3月30日

格斗游戏名作《THE KING OF FIGHTERS》系列最新作宣布将移植到DC上，相信不会让诸玩友失望的。





THE KING OF FIGHTERS EVOLUTION
拳皇99改进版



游戏的玩法和街机版一样，以四对四的形式进行，在这四个角色中，有一个是作辅助攻击的"STRIKER"，除了完全移植街机版外，在游戏中还会加入不少新元素，比如：只要玩者达成游戏中的某项条件，隐藏的"EXTRA STRIKER"便会出现，目前所知道的"EXTRA STRIKER"一共有六个，包括"大门五郎"、"神乐千鹤"、"山崎龙二"、"BILLY"和会换一副模样的"雅典娜"、"草雉京"。



另外在游戏中还加入了难度超强的"SURVIVAL MODE"、需要在限定时间内击倒所有敌人的"TIME ATTACK MODE"和不会停止战斗的"ENDLESS MODE"，另外还加入了DC版独有的原创战斗场地。以DC的机能来说，游戏的质素应该会有一定的保证。

加入了新的角色

加入的这几个新角色就是"EXTRA STRIKER"，不能在平时操作，只能帮助作战，如果能很好地加以利用，会比较容易取胜。

让人非常高兴的是，在街机版的拳皇99中，要达到一定条件才能出现的草雉京和八神庵，在DC版中属于基本角色，一开始就能使用，而且街机版的最后头目在DC版中也可以使用。



















ARC	CAPCOM	NAOMI 基板
	游戏类型: ACT	发售日: 预定 2000 年春

SPAWN 再生侠

In The Demons Hand

三位一体.3D NETWORK SHOOTING

魔界战士降临人间

DARK HEROES COMING UP SOON

由美国非常著名的漫画家**Todd Mcfariane**编绘的《SPAWN》，由于故事中主角“SPAWN”的DARK HERO形象鲜明突出，所以自九二年推出以来，很快就成为美国人心目中的偶像，《SPAWN》也成为全美最受欢迎的漫画，加上其他外语版本，全球现已卖出超过一亿二千五百万本。除了SONY Comtputer Entertainment America曾经以这个作品制作了一款Play Station动作游戏之外，就一直没有其他厂商推出有关的游戏，直到近年，乘着话题性电影《SPAWN 2》即将在今年公映，CAPCOM才再次采用“SPAWN”作为题材，开发一个可以四人同时通讯对战的动作游戏《SPAWN In The Demons Hand》。



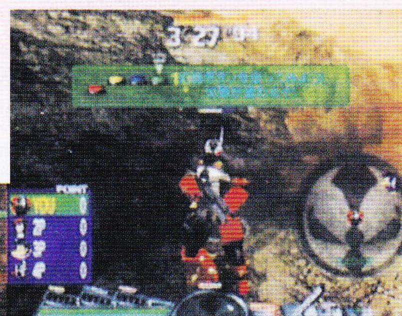




游戏的最大特色就是能够四人同时参与，主要分为限定时间内以三种不同的武器击倒超强首脑角色的“BOSS ATTACK MODE”、二对二协力进行的“TEAM BATTLE MODE”以及四人混战的“BATTLE ROYAL MODE”三种模式。除了可以选择主角SPAWN外，还可选COGLILSTRO、GRACE、CROWN、JESSICA · P、REDEEMER、TWITCH、BRIMSTONE、TIFFANY、VIOLATOR、TRIMOR和OVERTKILL等等超过十多名曾在原著故事中登场的重要角色。

游戏系统

游戏基本由攻击、跳跃、武器转换和调整视点四组按键所构成，所使用的武器基本上可以分为飞行道具系(远程武器)、近接系(短程武器)和徒手系三种，游戏中有部分角色同时拥有飞行道具和近接系两种不同特性的武器，也有部分角色只有其中一系的武器，角色的基本武器相对来说也反映出角色的特性。游戏还有一个与原作相同的地方，就是每名角色都拥有空中移动、变身、特殊攻击、回复魔法、浮空及HYPER MODE等不同的特殊能力(SPECIAL ABILITY)。游戏中的道具基本上可以分为体力回复、增强攻击力、增强防御力、增加速度和特殊武器，同系道具累积得越多，效果就会越高。











PS	BANDAI	CD-ROM × 2
	游戏类型：AVG	发售日期：已发售

末世吸血鬼



故事

主角原是一位负责调查杀人犯罪的刑警，他接受了一个任务，到CASIO HOTEL中保护一些重要人物。但是在这个五光十色的地方，却潜伏着一个重大的阴谋。酒店中有人放火，然后在酒店的灭火系统中放入一些黑色液体，那么酒店中的人便几乎无一幸免的



吸入这些液体了。这些黑色液体竟能令正常人变成丧尸，丧尸咬了其他人又会将病毒传播开去，酒店的情况即时大乱，主角即使身经百战也束手无策。一名黑人及时出现，并以麻醉枪麻醉了丧尸，他将麻醉枪及一些白色的液体交给主角之后就离开了。

游戏基本玩法

游戏可以分为两部分，就是调查和战斗，没有敌人时玩者要四处调查，画面中黄色的物件便是道具，而且游戏也有一定的解谜成份，有时候电脑会要求玩者达成某些条件才过关；而遇上敌人时便要战斗，而这游戏的攻击系统是颇为特别的，以下会做详细的介绍。





攻击系统

有别于一般AVG游戏，《COUNTDOWN VAMPIRES》的攻击模式与众不同，主角一开始手持的武器有拳套和麻醉枪，两者的分别在于拳套能够完全击杀敌人，令丧尸化为血水，但是攻击距离较近，而麻醉枪只能暂时麻醉敌人，不过攻击距离远得多，那么用麻醉枪的话怎样消灭丧尸呢？由于麻醉了的丧尸会再次站起来，所以必须在他们倒地之后再用白色的液体加以净化。白色的液体是可无限次使用的。



副画面功能

只要在游戏中途按START的话，便可以呼出副画面，在这里玩者可以更换武器、使用道具、观看地图、FILE及MAIL，当玩者不知下一步该如何做时，看看FILE或MAIL或许能给予玩者一些提示。



SAVE&MAP



游戏中并不是随时随地都可以记录的，要记录的话必须要找到一部NETWORK COMPUTER(记录数有限制)，这部电脑除了可以记录之外，玩者还可以放下一些道具及接受MAIL。地图也不是一开始便会有的，必须找一部传送机，将地图的资料购买(！？)下来才可以，每个地方都会有不同的传送机。

回复道具

回复道具除了可以在画面中找到之外，还会有一些回复道具的售卖机，玩者击倒敌人时会得到JP，这些JP可以用来消费。回复道具分为三种，FOOD回复的体力最多，BOTTLE则次之，而DRINK则回复得最少；当然回复值愈多的道具其所需的JP自然会愈多。



操作方法

方向键	移动
△	更换武器
□	调查／动作攻击
○	调查／动作攻击
×	跑
R1	锁定目标
R2	呼出地图



装甲前线



PS	ASC Ⅱ	CD-ROM
	游戏类型：SLG	发售日期：已发售

二次大战的延续

在1919结束为期五年的“第一次世界大战”后，纳粹德军在20年后再由独裁者希特勒的统领下入侵邻国波兰，展开了为时更长、规模更大的“第二次世界大战”……《Panzer Front》是模拟这次世界大战的游戏，同时在PS及DC上推出，力争带给玩者一个成为二次大战陆军战车队长的机会，让玩者能对这次世界大战有真切的体验，在游戏中，除了可以选用获得二次大战胜利的美军，也可选用德国。





游戏系统及战略心得

玩者在进入“TANK SELECT”或“TACTIC”后，均可选择不同的战场。所不同的是玩者在“TANK SELECT”中，可在六部由日本人所设计的虚构坦克中选出自己所喜欢的。这些坦克各属于不同的国家，在选择不同国籍的坦克后，便可参与不同的战役。坦克的详细资料可参考“空想兵器一览”。在“TACTIC”中，玩者一定要使用美军的部队，目标是要击溃由德军所率领的联合军。







进入战场后，玩者可先按START键来给其他坦克各种命令或为自军重新设定作战阵式等等。下达命令时，玩者可先选择坦克的行军路线及以后的行动。在行军路线一项，玩者除了可以设定个别坦克的移动方向和距离，还可以设定各部坦克的互相掩护关系。比如说，玩者可设定第一部坦克与第二部坦克连成一线前进攻击，而第三部坦克则在后方缓慢前进，以掩护前方的两部坦克。在以后的行动方面，玩者可选择“射击待机”(FIRE BY SIGNAL)，以保留该坦克的战斗力来执行其他任务；“射击”(FIRE POINT)则可让玩者锁定要攻击的目标；最后的“积极攻击”(FIRE)便是由该坦克向最接近的敌军任意开火。当一切命令都设定妥当后，玩者便要正式驾驶自己的战车出击。



玩者可在出动时，先边移动自机(同按L2及R2直线前进，或同按L1及R1直线后退，如只按四个键其中的一个，就只会让坦克原地向左右不同方向转动车身)，停下按△键是启动望远镜，确定自军及敌军的位置，当敌军进入我方的射程范围应立即更改命令，让其余的坦克密集包围敌人，千万别只是单独行动！最好的作战策略就是先下令全部坦克稳守一个小面积战场，再以一部坦克作“射击待机”的状态微微进入敌军射程，然后令该坦克立即撤退回已驻扎妥当的范围，就可引出小部分敌军逐个击破，稳操胜券。



空想兵器一览



Cy-122c
宫武一贵
所属国家：苏联
主要武器：122mm D-25T



E-79
永野护
所属国家：德国
主要武器：128mmPak43 L55



SHORT BULL
横山 宏
所属国家：美国
主要武器：105mmGun T5E1



T69E3
山根公利
所属国家：美国
主要武器：76mm M1A1



Aureole
佐藤道明
所属国家：德国
主要武器：88mm L100



NC-152
石津泰志
所属国家：苏联
主要武器：152mm ML20C

SUMMON NIGHT サモンナイト

PS	BANPRESTO	CD-ROM
	游戏类型：S·RPG	发售日期：已发售

被喻为本格S·RPG游戏的Summon Night，现决定于1月6日推出，此游戏的特色是玩者可以自己制造召唤魔法，并且可自由地将工具合并，而且可以利用地形的高低制定出各式各样的战略，玩者在游戏中扮演一个过着平凡的学生生活的男孩新堂勇人，突然被引导到一个到不可思议的世界里去冒险，而且有四个角色供大家选择，是一款变化十分丰富的S·RPG。

自创的召唤魔法

此游戏中召唤魔法占有非常重要的地位。召唤魔法是经过召唤一些圣兽出来对付敌人，主角是使用召唤魔法时，先将拥有“誓约之力”的装备品与魔力的结晶石结合，继而产生出新的召唤魔法，召唤成功的话在指定的地方会有圣兽出现，玩者只要为它命名，以后便可以利用它来对付敌人了，只要有一个角色创造出新的召唤魔法，其他的角色只要装上它也可以使用，不过效果会因角色及魔法的属性而有所差异，还需注意的是没有装备的魔法是不能使用的，玩者一定要小心。魔力的结晶石总共有五种，只要一个装备品与一种魔力的结晶石结合便可以产生出新的召唤魔法，但是会产生怎样的召唤魔法就没有定律了。





故事模式

本游戏的特色是有四个不同的主角供玩者选择，所以也有四个不同的故事，现在介绍以新堂勇人为主角进行冒险的前四话的剧情。

第一话 最初之战

每天过着平凡的生活的勇人，有一天在放学的途中经过公园的时候，被一把奇怪的声音引到去了一个叫“理巴门”的地方，在那里遇到了剑士“莱多”大力士“安洛斯”及少年“哥哲路”，从他们的口中得知自己是以召唤师的身份被引导来到这个世界。在回村的途中遇上了一个叫“哥路杰”集团的攻击，经一番苦战之后，终于将他们击退，而经这一战以后勇人跟里度他们成为队友。



第二话 知道那个名字的人

有一天，正当勇人他们找寻回现实世界的路的时候，在他们面前出现了一个少女，她的名字叫“嘉吉斯”，是个性格开朗又容易相处的少女，她在勇人他们面前表演了一次召唤魔法，说明她是一个出色的召唤师，而她更肯帮勇人找回现实世界的路，从而加入了他们的行列。



第三话 金之派别

为了欢迎嘉吉斯的加入，勇人提议去赏花，翌日，天气十分好，是赏花的好天气，但是原来他们打算赏花的地方是一个贵族开宴会的地方，而那个贵族的召唤师更是“金之派别”的其中一人，他阻止勇人他们地入，于是战斗随即展开。



第四话 彷徨的拳

有一天，勇人他们正在和哥路杰集团战斗的时候，遇到了个叫“斯卡”的少年，而他更出手帮助勇人他们打退敌人，这个斯卡原本在进行武者修行的，但是他现在为了金钱而成为Street Fighter(????)，因而跟哥路杰集团结下恩怨。



人物介绍



新堂勇人
拥有开朗的性格，是个什么事也以积极的态度去面对的少年。



深崎藤矢
很注重社交礼仪的人，性格很冷漠，但其实内心是个很温柔的人。



通口绫
成绩优异，操行也很好的优等生，是个温柔又善良的女孩子。



桥本夏实
拥有男性性格的开朗少女，十分喜欢多管闲事。

攻略透解





DC	SEGA	GD-ROM × 4
	游戏类型：FREE	发售日：已发售

莎木一章横须贺

重点爆机攻略

SCENE 1

攻略要点

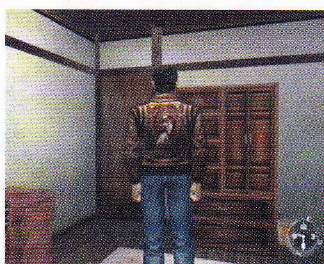
1、到福原房(7)中的书桌面上取得水月突技书

2、在连接侧房与饭厅之间的走廊上可以找到另一卷双刀技书

3、道场找福原对话

剧情：游戏开始就是在主角芭月凉的父亲芭月严遇袭后的第四天，芭月凉从梦境中醒来，回忆当天的事件，于是乎芭月凉便决意寻找事件发生的真相以及为父亲报仇。在最初时当芭月凉去饭厅时，会回忆到童年时因为偏食而受到父亲训话的情节，其后当得知事件的发生经过后，便可以离开芭月家，开始旅程。





SCENE 2

攻略要点

1、到山之濑的稻荷神社(15)照顾小猫

2、寻找山岸老伯

剧情：沿着斜坡一直走，在山之濑的稻荷神社(15)会听见有小猫在叫，原来是这只小猫的妈妈给一辆黑色的车撞死，而小猫也被弄伤脚部，因此只可暂时居住在纸箱中。此时玩者应选择拿取神坛上的鱼干(左边)给它吃(以后如果经常来看小猫的话，会有三次事件发生，三次都能见到原崎望温柔的一面)。当到达山岸宅处后，才知道那天那辆黑色的车向着沟板方面驶去，于是芭月凉便继续向沟板进发。



SCENE 3

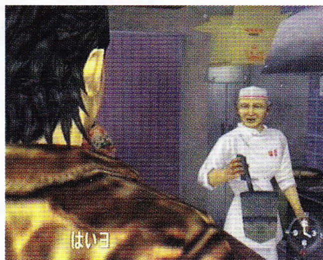
攻略要点

1、到原崎望花店A(72)那里

2、前往朋友HOTDOG(81)TOM那里

3、去"味佗(67)"这里找厨师"陶"

剧情：到了沟板，从原崎望那里，可以得知黑色车辆的行踪，而且朋友TOM则亲眼看见黑色车辆的经过以及看见在里面的是一名身穿黑衣的中国人。而在内"三刀"的意思则是代表三种不同类型的利器，分别是"钳"="服装店(83)"、"包丁"(菜刀)="料理屋(91)"及"剃刀"="床屋(86)"。





SCENE 4

攻略要点

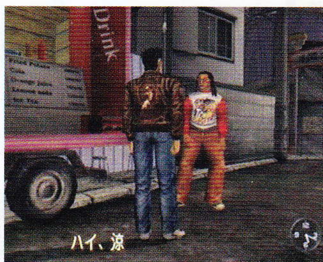
1、到服装店(83)去

2、到料理屋(91)去

3、到床屋(86)去

4、到沟板公园(92)那里找到刘先生的父亲

剧情：随着"陶"的指示，于是便分别向这三处不同的地点进发，最后在收集到全部情报之后，便知道需要去找到另一位居住在沟板的中国人刘先生，并得知需要找一些船员来查明有关的资料。至于船员喜欢集结的地方多会在一些晚间的娱乐场所。





SCENE 5

攻略要点

1、在MJQ酒吧内打桌球

2、在比萨店铺(66)旁的小路下进入Hearts Beats BAR(65)

剧情：从刘先生的父亲哪里知道要从一些晚间的娱乐场所内找寻船员打探消息，而当进入了小路和酒吧内的时候，会分别有两场不同的QTE战斗需要玩者去应付，但难度始终不高，很容易就可以应付。期间寻找MJQ是关键。





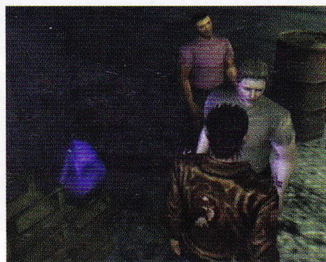
SCENE 6

攻略要点

1、到达军器店(80)收集情报
2、七时之后到达永井兴业(48)
3、本町停车场(89)内对付流氓

剧情：从流氓身上得知道原来黑衣男子与一个中国的地下组织有着不知名的关系，并且同样与其杀父仇人——蓝帝有着关连，而芭月凉就凭着这惟一与蓝帝有关连的线索继续追查下去。另外在这回的打架中，流氓的人数增多，而且还会改用FREE BATTLE的形式来进行。





SCENE 7

攻略要点

1、前往冈山宿舍(59)的二楼文身店里
2、与中国人恶霸进行对战
3、3时到GAME CENTER(90)

剧情：与这个中国人展开一场肉搏战，至于这一回的QTE肉搏战会比上一次QTE出现时所需要的反应更为敏捷，因此大家必须小心应对。当能够击败他后，得知道原来这名中国人是一个地下组织的组员，并道出有一名组织重要人物会在明天三时在GAME CENTER(90)出现。



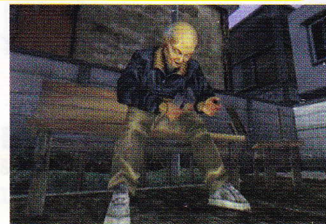


SCENE 8

攻略要点

1、去GAME CENTER见组织重要人物
2、对付两个调戏原崎望的流氓
3、回家找福原及稻对话取得中国汉字纸条





剧情：终于也到了第二天的三时左右，就在走去GAME CENTER(90)的途中，会突然出现两个流氓正在调戏原崎望，这里以QTE模式出现；另一方面回到家中时和福原进行训练，可以增加技术上的运用值。

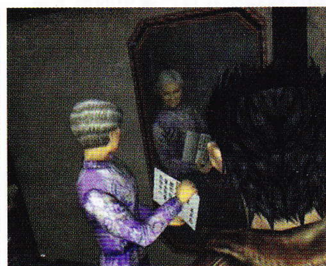
SCENE 9

攻略要点

1、去山之濑救出被流氓欺负的高文
2、前往味佗(67)及沟板公园(92)
3、拿中国汉字纸条去陶器专门店(51)

剧情：在对付流氓时同样会有QTE的出现。在陶器专门店中秀玉婆婆仔细看过中国汉字纸条后，便得出了一段句字及一个电话号码："天之父，九条龙，地之母，我的友……"以及电话号码"0468-61-5647"





SCENE 10

攻略要点

1、打电话0468-61-5647
2、使用家中的电话簿把"网浜町"找出来

剧情：当打出电话后，就会有人与你对话，例如对方说"天之父"，那么就应该接下"九条龙"，如果是"地之母"，就应该是"我的友"，那么就会知道下一个目的地就是第8仓……



SCENE 11

攻略要点

1、前往平田商店(88)旁边的巴士站乘巴士
2、在第8仓的后面把小木箱推往大木箱。
3、利用木箱爬入窗口来进去第8仓。
4、偷听办公室内员工的对话。

剧情：到达了新地方"网浜町"后，遇上了一名货仓的恶霸，这时游戏会转为QTE模式，当完成了整个程序之后，就前往第8仓的后面使用旁边的木箱爬进去。偷听办公室内员工的对话知道8仓是个新货仓，还有一个旧的第8仓在仓库街之内，因此又继续向仓库街进发。





SCENE 12

攻略要点

1、在晚上进去仓库街。
2、避过守卫走进第8仓。
3、去陶器店(51)和老伯谈话后，取得剑柄。

剧情：走进仓库街之时，这时会有一个QTE的出现，玩者必须立即按“→”就能够成功混入仓库街之内。在内守卫一共有三个，玩者必须在他们背向芭月凉之时才行动，否则就会被捉到，而如果在这里失败了三次的话，就会有一位老伯的出现，给一张仓库街的地图，如果还是失败，这位老伯会再一次的出现并会画出守卫的行走线路，还是不能够成功的话，他就会建议芭月凉等到晚上十一时才进内。见到陈大人后，得知凤凰镜子在自己家中的地下室。





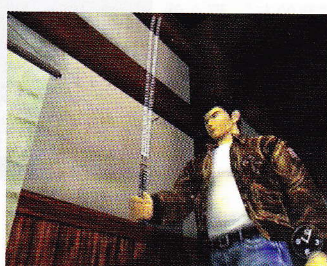
SCENE 13

攻略要点

1、在父亲房内书柜的抽屉中取得钥匙。
2、骨钥匙把道场右方角落的木箱打开，取得剑一把。
3、把剑及剑柄分别插入道场内右方字画及左方字画后的洞，便可打开地下室的入口。
4、调查地柜的左边，便可推开了地柜。
5、推开了柜之后，便可用斧头劈开柜后墙洞，取得凤凰镜。

剧情：得来全不费功夫！原来凤凰镜就在凉家中的地下室，而在地下室中要做的只是取凤凰镜，不过如果方便一点，可到便利店买灯泡安装在天花或用室中的火柴点蜡烛，来使室中光亮一点。





SCENE 14

攻略要点

1、打电话给陈大人(0468-61-5467)。
2、到第8仓找陈大人。

剧情：得到凤凰镜后，便打算交给陈大人，但在途中却被神秘人把凤凰镜抢走，在一番纠缠之下，出现QTE剧情，记住要马上按下键，成功的话便可抢回凤凰镜，并得知有关蚩尤门之事。







SCENE 15

攻略要点

1、到家中找福原问蚩尤门之事
2、在亚洲旅行社购买船票
3、到网浜町调查蚩尤门之事

剧情：得知蚩尤门之事后，便决定去香港处走一趟，虽然资金不足够，但福原却愿意拿出储蓄来帮助，于是便在亚洲旅行社中购买船票，但结果却给人骗走了，在追讨期间却知道了有关蚩尤门之事。





SCENE 16

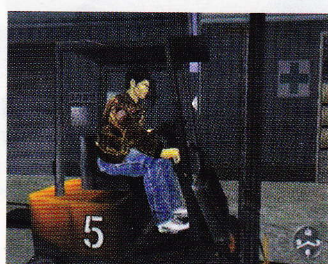
攻略要点

1、前往第8仓找工作
2、第二天中午12时再到第8仓见工
3、晚上去樱樱丘公园见原崎望

剧情：当得知道有关蚩尤门之事后，为了混入去调查事件，于是乎便打算在货仓打工来打听消息，找了一段时间后便碰到之前打过的流氓，他约了凉在第二天中午面试。当第二天晚上面试回家之际（此处要在圣诞后才有发生的可能），在GAME CENTER门口却遇见了原崎望的朋友，从她口中得知原崎望正在樱樱丘公园那里等他，于是便前往找她。







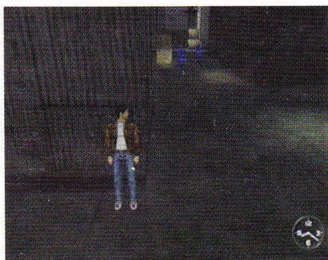
SCENE 17

攻略要点

1、上工后，在第8仓学习驾驶运输车。
2、休息工作再工作

剧情：由于得到了货仓监督的批准，所以可以在货仓里工作，每一天的早上都会有一个运输车的比赛，另一方面在工作上的日子是因人而异的。分别在于芭月凉在闲时能否成功地将应要的情报取得，而与流氓对决是以QTE模式进行的。





SCENE 18

攻略要点

1、救出原崎望
2、与贵样对决

剧情：在一天回家之时，突然接到了一个电话，要求芭月凉在4个小时内去到货仓，但由于时间已经是深夜，没有巴士可以乘坐，因此只好去伊藤(34)家处借来摩托车，而需要在2分钟的时限内到目的地，开摩托车时宁可开慢一点也不要经常撞向栏杆。打胜贵样，就可以救回原崎望（此处是LEO认为整个游戏最浪漫感人的地方，原崎望紧紧地抱住凉，在横须贺的街道上飞车回家，同时还有一首很好听的歌听）。







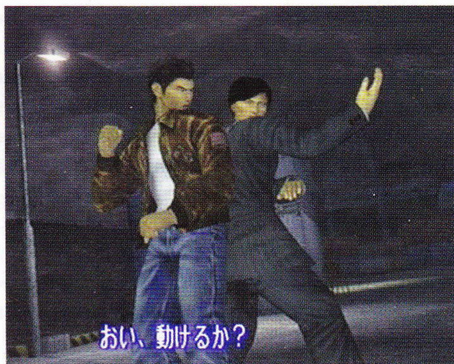


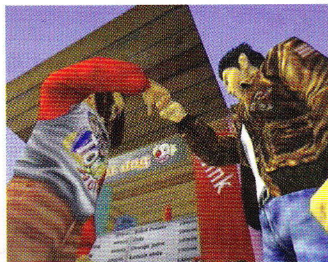
SCENE 19

攻略要点

1、跟TOM学习招数
2、与TERRY对决前的70人大乱斗

剧情：第二天来到了货仓区，会遇上了朋友TOM，而且他会给芭月凉传授一招名为“龙卷”的脚技，此招的出招方法为“→→+AA”。之后到了晚上芭月凉会与贵样一起对付超过70人，而最后TERRY也会出现，一定要将其击倒。







SCENE 20

攻略要点

1、跟贵样学习最强一招
2、与CHAI决一死战

剧情：芭月凉最后也决定了为父报仇，于是他收拾好了行李准备向香港进发，然而在码头那里却见到了陈先生与贵样，之后贵样教了芭月凉一招最强的招式“←+BA”；然而当学成后，CHAI又再一次出现，并伤了贵样，他是一个速度极快的对手，因此最好使用刚刚贵样教授的招式，当胜利后，芭月凉终于可以正式踏上的自己的报仇之旅。









MINI GAME 小游戏

小游戏在这一次的游戏中是一个非常吸引的地方，除了本身可以在GAME CENTER中玩到一些经典名作及崭新的迷你游戏外，在游戏故事内大部分物件都可以接触；此外在不同的日子时段中都会出现一些指定的意外情节。

JUKE BOX

在每一个的酒吧内都会设有一部投币式自动点唱机(JUKE BOX)，而每一首歌曲需要付出100Yen(日元)来点唱；当中不是每一首歌曲都可以在同一间酒吧内选择到的。

商店

在游戏中的商店内出现的商品差不多全部都可以买到，而且一些还会设有抽奖，其中的商品包括录音带、零食及一些日用品等；其次还设有一所“古董文化堂”，在这里玩者可以购买一些招式的技术书。

技书贩卖

裂光闪之技书(500Yen)
土蜘蛛这技书(1000Yen)
旋风之技书(1000Yen)
飞燕连刈之技书(1000Yen)
虎身崩之技书(2000Yen)
胧无双之技书(3000Yen)

自动贩卖机

在街道上会设有饮品的自动贩卖机，至于在功效方面，饮品对主角芭月凉的体力回复会有一定的帮助；另外有时候可能会得到一些饮品的特别版，这些饮品的空罐除了可以作抽奖之用外，还可以将其收藏起来，在将来会有一定的功用。

EXICITE QTE 2

一个训练玩者QTE的游戏，在游戏中玩者需要在游戏限定的时间内输入适当的指令，其中包括方向键及A、B、X和Y键，而游戏会从BEGINNER开始，然后到EXPERT，最后到OUTLOW，是一只看似简单但难度非常高的游戏。

景品：分数约达到20万点，可得到“EXICITE QTE 2宠物摆设”

QTE TITLE

同是一支训练玩者QTE的游戏，其性质与“EXICITE QTE 2”差不多，但所需要的按键只有A、B和X键，而游戏的速度会比“EXICITE QTE 2”更快，可以使玩者在其中得到无比的快感。

景品：分数约达到50万点，可得到“QTE TITLE宠物摆设”

DARTS 7

这是现实飞镖的游戏版，在每一次的游戏中玩者可以有三次投镖的机会，而第一次投镖时会有十秒的时间，余下的时间会成为额外得分；当完结时分数超过一百分的话就会得到多一次的游戏机会。

景品：分数约达到300点，可得到“DARTS 7宠物摆设”。

HANG-ON

一个经典的赛车游戏，曾出过街机及世嘉五代版，在游戏内一共有五关，而玩者需要在限定的时间内去完成赛车，是一个充满速度感的迷你游戏。

景品：如果玩者能够完成游戏可得到“HANG-ON布娃娃饰物”。

SPACE HARRIER

另一个SEGA的经典游戏，是曾经在当年的世嘉五代中推出过，是在GAME CENTER中各个游戏中难度最高的一个，全游戏共有十八关，是一个难度十分高的射击游戏。

景品：如果玩者能够完成游戏可得到“SPACE HARRIER布娃娃饰物”。

老虎机

是根据现实的老虎机的游戏，在此店铺中会设有四种不同设定的老虎机：“1BET台”、“5BET台”、“10BET台”和“20BET台”；而当玩者打算离开此店时，芭月凉身上余下来的代币则要记录在店铺中，不能够带走。

景品：当得到4000枚可以得到“松山之认定书，而得到10000枚以上就可得到‘三家之认定书’”。

SATURN

在芭月家中的大厅内，摆放电视的柜中，放置了一部SATURN，但在游戏开始的时候芭月凉是没有任何游戏的，玩者需要在购买食品时(便利店TOMATO MART)参加抽奖，并抽得到二等奖才可以得到SATURN游戏，其中游戏包括“SPACE HARRIER”和“HANG-ON”。

电话

在游戏中会设有电话对话及查询，在芭月家中会设有电话在玄关之处，此外在街上会有电话亭，而且一些商店也都会有电话；其中可以与游戏中其他的角色对话及收取一些重要的情报。

训练

在游戏中芭月凉的格斗招式可以在日常的训练中学习得到；除了玩者可以在家中的道场中与福较量时学习得到格斗招式外，玩者还可以不时在空置的停车场及公园中进行自我训练，并且训练的时间是没有限制的，玩者可以畅快地练习格斗技术。

饲养小猫

在游戏开始了不久之时，在山之濑中的稻荷神社里会发现一只被遗弃的小猫，玩者可以为它改名以及每一天在家中取来食物或在便利店中购买食物来喂它，并且还可以逗它玩耍。

FREE BATTLE

在故事发展时，除了会有QTE的出现需要玩者去应付外，有时候还有些需要玩者亲自控制的战斗，在这时会就像一般的立体格斗游戏的游戏系统，而且更可以输入不同的指令来使出不同的招式。

芭月流柔术技术一览

技名	指令	系统
虎菱(トラビシ)	X	手技
小车打(コグルマウチ)	→·X	手技
水月突(スイゲツジキ)	?	手技
捻菱(ネジリビシ)	←·X	手技
里门顶肘(リモンチョウチ)	→·→·X	手技
升菱(ノボリビツ)	←·←·X	手技
袖突(ソデシキ)	→·←·X	手技
村雨突(ムラサメシキ)	←·→·X	手技
大车(オオグルマ)	X+A	手技
双手波(モロテナミ)	→·X+A	手技
里柳(ウラヤナギ)	←·X+A	手技
崩山枪(ホウゼンソウ)	→·→·X+A	手技
太刀霞(タチガスミ)	←·←·X+A	手技
雉风(ナギカゼ)	L·X	手技
双刃(ソウジン)	?	手技
裂晃闪(レッコウセン)	?	手技
三日月蹴(ミカツキゲリ)	A	足技
踏蹴(フミケリ)	→·A	足技
转雉(ハライナギ)	←·A	足技
泷升(タキノボリ)	→·→·A	足技
袈裟斩(ケサギリ)	←·←·A	足技
雷蹴(イカつチゲリ)	→·←·A	足技
出足止(テアシドメ)	←·→·A	足技
虎乱(コラソ)	→·←·X+A	足技
新月(シソゲツ)	←·→·X+A	足技
疾风(ハヤテ)	L·A	足技
风车(フウシヤ)	L·X+A	足技
影狩(カケガリ)	?	足技
飞燕连刈(ヒエソレソゲ)	?	足技
旋风(ツムジカゼ)	?	足技
土蜘蛛(ツチクモ)	←·→·→·A	足技
背负投(セオイナゲ)	B	投技
转腰(ハライゴシ)	→·B	投技
巴投(トモエナゲ)	←·B	投技
霞刈(カマミガリ)	→·→·B	投技
罗刹落(ラセシオトシ)	←·←·B	投技
卷固(マキガタメ)	→·←·B	投技
天狗胜(テソグショウ)	←·→·B	投技
芭月(ウラハジキ)	B(敌侧面)	投技
落(ウラオトツ)	B(敌侧面)	投技
胧无双(オビロムソウ)	?	投技
虎身崩(トラミクズシ)	?	投技



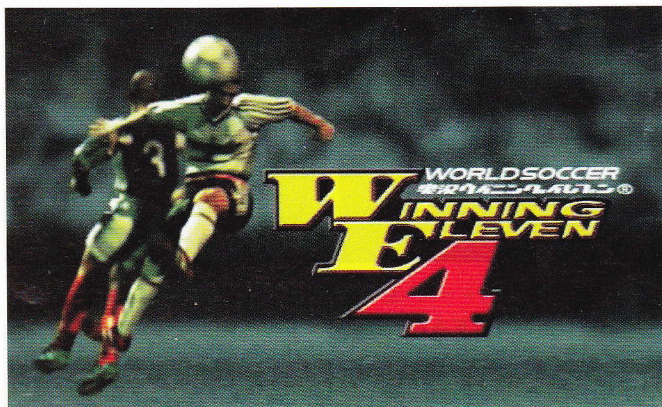






LEO的话：其实在一开始LEO接触这个游戏的时候，的确也认为它象有些人说的，令人有沉闷的感觉。但当LEO玩到后面的时候，才发现这种看法绝对是大错特错的。莎木一章横须贺绝对是一个有史以来最好的游戏！LEO觉得没有深入地玩这个游戏的人没有批评它的资格！虽然FAMI通的4个编辑给这个游戏只有33分，但LEO认为如果他们把这游戏玩完之后一定不会只给那么低的分数！莎木是那种越玩越使人感动的游戏，你刚玩几个小时可能都还不觉得，但再玩下去就会完全地代入到这个游戏里面。有人以莎木里面不能打原崎望，不能在街上爬着走之类的理由来论证莎木不够自由，对此LEO只需要问：“你会没事打自己女朋友吗？你会在街上爬着走吗？”言归正传，LEO认为莎木的最优秀之处并不是它那真实得可怕的画面，而是它里面那处理得极好的人物情感。莎木里面的人物都好象是真有其人的一样，尤其是几个主要的人物。玩了这个游戏以后，LEO甚至发现自己已经喜欢上原崎望了！作为一个游戏能使人如此不能自拔，莎木真是好样的。超期待二章中国大陆的发售！

莎木，超真实的画面加上令人渐入佳境的剧情，绝对是DC拥有者的必买之作！！



PS | KONAMI | CD-ROM
游戏类型：SPT | 发售日：已发售

WINNING ELEVEN 4 实用技术

WE4推出已有近半年了，不过在WE5（不知PS上还会不会有KCET的足球游戏）推出之前，相信WE4仍然是家用机足球游戏的首选。从WE3FINAL-VER.到WE4，感觉上KONAMI制作足球游戏的理念是越来越向着"真实"靠拢，何谓"真实"？想当初KONAMI在为它的SFC上第一部足球游戏起名时在"世界足球"前面加上了"实况"两个字便是意欲强调它的作品会带来强烈的临场感。后来平台改在了PS上，制作也由KECT担当，游戏的理念也有了些改变，不变的只是"实况"二字。前段日子炒得很火的DC版"VR STRIKER 2000.1"让GOUKI想起了几年前SS上的"V-GOAL"或是PS上的"阵型足球"（厂商：HUMAN），利用当时最出色的硬件机能创造了令人惊叹的游戏画面，的确吸引人。但是利用这样的硬件做出的东东光有漂亮的画面是不会得到足球游戏FANS的认可的，至少在家用主机上是这样。因为这样的足球游戏还远远不够"真实"。

PART.1 实用！四种假动作使用实例

1、绕跨球（连按L1键）：

事实上这种动作GOUKI也不知道应该叫什么，只知道这是DENILSON的招牌动作啦！（有人称这种动作为"插花"，可GOUKI总觉得这是像在踩自行车）这个动作无论是在现实中还是在WE4中的使用频率都不是很高，但一旦成功使出之后那种喜悦感……爽！你想成功的骗过对手，必须要注意的是队员在做出绕跨动作之后的那一脚拨球的时机一定要掌握好，什么时候转方向是关键。掌握这个提前量的办法就只有多加练习了。如图示，"版权所有"队员DENILSON面对BARTHEZ的出击



先做出注册动作，在光头扑球的一瞬间……轻轻把球往旁一拨，空门。

2、假射扣球（对方半场□＋×）：

GOUKI认为这个动作倒有些像格斗游戏中的"抵消技"，一招不行再接上一招，（KCET够狠，能够想出这样的操作方式！）此招在WE4中的使用频率极高，在单刀时能够非常简单的晃过门将射空门入网，如果这时恰好后面有追上来的补防后卫，那么接下来你就会发现后卫与门将都十分"合作"的不约而同的倒在地上，让你产生一种"一览众山小"的感觉。至少在这上面，



KCET可算是花足了心思满足你的表现欲。做这个动作需要注意的还是提前量的掌握，不过比起前一种绕跨球来说要简单的多。不过用此招过对方的防守队员，就不是很容易的了，首先得预测对方是否有抢球的意图，还得考虑扣过对方之后下一部的动作，一般来说如果你的队员如果起动力在7、8那么扣球过人之后立刻起动加速便可甩掉那名正处于"硬直"（怎么会用上格斗术语？）状态的对手，而如果你的速度与加度都不够快，最好是选择一脚出球比较好。扣球的方向很大程度上是随机的，不过也与队员擅长左、右脚有关，一般来说左脚队员都会选择往右扣。另外还需要注意一点的是此招对于那些"超级门将"，例如佩鲁奇、施梅切尔等人慎用，他们都不会在你单刀时毫不犹豫的出击，而是出到一半便停住。对付此类门将的方法当然就是硬射了。如图示，荷兰飞人克鲁伊夫面对"出击大王"帕尔马的布冯在最后一刻使出方块叉，还好WE4中没有门将倒地后可使"扫腿"的设定！

3、急停转身（队员拿球后放开方向键→按R1键让队员趟一次球→按反方向键→几乎同时按住R1键）：

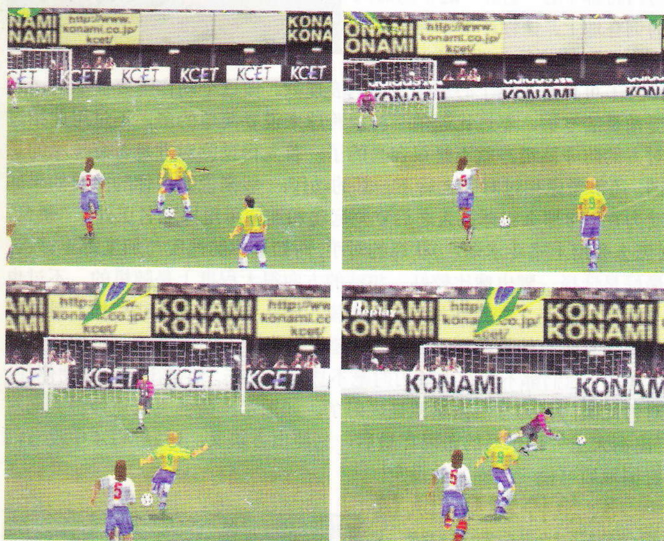


看到了这个动作的操作方法便知道此招是属于上级玩家的



“噱头”，除了能在对战中“露一手”之外似乎没什么太大的作用。不过这样类似“瞬狱杀”操作设定也的确是古怪了点。如图示，外星人面对前后封堵冷静（冷酷？）的做出急停转身→再次扣球→低射入网！（其实直接射门不就结了？不！要的就是那个COOL！）

4、漏球（接己方传球之前按R1键）：出奇制胜的最后一招，尤其是你的队员的有类似RONALDO的速度时一旦使出不仅会造成单刀的机会更重要的是会给对手造成巨大的心理压力。不过此招在对战时不可多用，



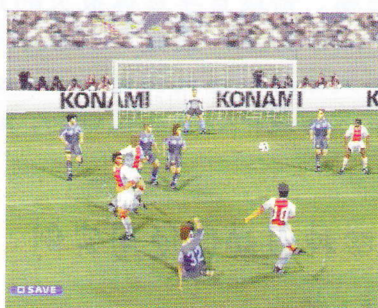
（要知道，同样的招术再次对付圣斗士是没用的！）另外利用WE4抢球的特点，明知身后有人防守（非紧贴）突然漏球转身→立即抢下对方的球也能起到奇效，不过需要注意的就是一定要算好自己与身后防守队员的距离，否则做出漏球也是没意义的。如图示，外星人接中场一脚直传不等后卫上前逼抢漏球后转身利用速度形成单刀……接下来的就不用说了吧！



单刀？除了“□+×”，连点两下“□”对出击中的守门员也能起到奇效。例如帕尔马的布冯与巴拉圭的奇拉维特。

PART.2 技战术！成为球场上的王者

如何成为WE4中的PERFECT STRIKER呢？首先要指出的是WE4的射门方法与感觉是不能从WE3-FINAL VER.照搬过来的，在WE3-FINAL VER.中射门与传球的成功率被简化到了“究极”的程度，几乎是闭着眼也能从后场传到前场直至射球入网，而在WE4中传球的失误在刚接触此游戏时几乎比比皆是，而射门也被形容为“找不到感觉”，至于前几作中最有效的“THRU”（△键）在与CPU的对战几乎成了CPU用以截球反击的法宝。不少人在刚刚接触到WE4手足无措之后甚至有了“还不如WE3-FINAL VER.”的感觉。其实这就是KONAMI向着“真实足球游戏”迈进一个重要信息。在WE4中，球员的能力被划分的更为细致，单是射门这一项就被分为“射门力量”与“射门准星”及“头球准星”，加



上其它必须的如速度、起动力、带球等等，一个前锋的优秀与否几乎全在这上面体现了。除了球员的个人能力，当然更主要的还是玩家本身，如何成功的完成一次射门直至入网？战术是最主要的，什么样的阵型配合什么样的战术设定才能发挥阵型的最大威力？以下便是所有战术的特点介绍，



玩友可在STRATEGY中选择PROFESSIONAL（专业的），用○键选择。

CB OVERLAP

中后卫上前助攻，如果阵型中设有两个中后位，那么进击性较强的队员或以被设定为自由人的队员会上前助攻。在角球时或边线附近的任意球时选择此项战术效果最为明显，选择一个高大队员作为此项战术的执行人吧！

LEFT/RIGHT SIDE ATTACK

左/右路进攻。典型的巴西队进攻的战术，实行此战术后左/右边后卫及边锋会在边路与中场队员套边，增加边路的进攻人数，当然，最终目的一般来说只有一个：传中。如果你的边路队员够快，这个战术是非常实用的。

THE OTHER SIDE ATTACK

另一边进攻。此战术可让你享受到大脚转移的乐趣，当在一边进攻时发现防守过于密集的时候使用此战术另一边的己方队员会直线上前助攻，而你需要做的只的向另一边大脚转移，是不是很有真正比赛的感觉？

CHANG SIDE

交叉换位。打两前锋时使用此战术后两名前锋会交换位置，此战术通常都是用来对付对手的盯人防守（MAN MARK），打乱对手的防守层次并扯开防守。只是为何没有前锋回撤拿球呢？

CENTER ATTACK

中路进攻。故名思义，强攻中路，进攻球员都会往中路跑，此时L1+△就可以发挥大作用了。

ZONE PRESS

区域压迫。实际上也就是国内足坛流行术语“抢逼围”，明白是怎么回事了吧？此战术的优点便是可造成局部的人数优势，缺点也很明显：一旦碰上齐达内类的PASS高手，等你的队员全围上来之后忽然将球分边，那么……

COUNTER ATTACK

90’意大利的真传“防守反击”尽在其中。前锋队员既使是在已方后防频频出现危险时也仍坚守岗位，直到后卫队员一脚解围性质的大脚开到中场，你就会发现这个战术的好处在哪里了。

OFFSIDE TRAP

造越位战术。此战术是唯一的一个球在对手脚下才能启用的战术。不过此战术的运用不太好掌握，一旦失败，绝对单刀，慎用！



GOAL!

GOAL!





GOAL!



找到一个提前量，就能摆出一个很酷的POSE射门。







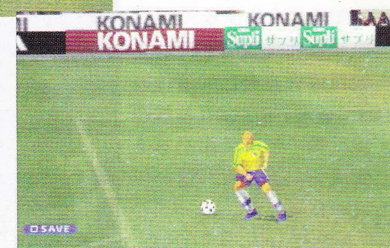
WE



LOVE



SOCCER



这样的突然急停转身，只是好看，在比赛中却没有什么实际的用途，操作起来也比较复杂。

FOREVER!!

WE4小资料：

身高最高

捷克队的22号J.KOLLER,竟达202CM,争起头球连比埃尔霍夫也自叹不如.如果想在MASTER LEAGUE初期获得绝对的制空权，买他吧！

最矮

阿联酋的7号A· LBRAHIM，身高只有1.65米

体形(BUILD)最HIGH

出人意料的竟是意大利有正选门将佩鲁奇！体形为G，难怪这么厉害，全是用身体挡住的！

加速最快

威尔士的吉格斯，9。仅此一人。

跳跃能力最高

此项能力为9的也算是稀有品种,有哥伦比亚的阿斯普里拉（11）、墨西哥的门将坎波斯、荷兰的戴维斯、欧洲元老的门将雅辛、世界元老的替补门将N’KONO、巴西的罗·卡洛斯、法国的图拉姆、替补维尔托德（17）。



PS	SQUARE	CD-ROM × 2
	游戏类型：AVG	发售日：已发售

寄生前夜2

重要名词

MITOCHONDRION

译做“线粒体”，是生物细胞里产生能量ATP的组织，和细胞核不同的是线粒体拥有自己的遗传因子。在远古时代，有些线粒体反噬了细胞核而把本体变成一只寄生兽，这个传说一直流传着。

NMC

全名为NEO MITO-CHONDRION CREATURE，即是被线粒体反噬了细胞核而变成的怪物的统称。基本上，NMC是由人类或生物异变而成。

MITOCHONDRION EVE

是另一个远古流传下来的传说，内容是一些在非洲生活的女性经过线粒体的异变而导致拥有神话般的力量。这些女性被称为MITOCHON-DRION EVE。





ANMC

全名为ARTIFICIAL NEO MITOCHODRIA CREATURE，和NMC不同的地方是它们拥有一些不属于自然生物的机械部分，现时已经确认的就是它们的脑部被植入一种名为“IMPLANT PART”的物体，这些在游戏开始后不久便遇到。还有一点，ANMC的外型和NMC有颇大的区别，一般NMC的外型会比较接近它们原来的外型，但ANMC的动作和外表则比较接近人类的形态，跟它们原来的外型有很大的出入。

M.I.S.T

政府为了防止“曼哈顿事件”类似的惨剧再度发生而成立的机关。全名为MITOCHONDRION INVESTGATION AND SUPPRESSION TEAM，任务是调查及消灭NMC。政府认为若公开了有关NMC的事会给市民带来一片恐慌，所以一般人是不会知道有M.I.S.T及NMC这种怪物的存在的，就算是政府本身，也只有极少数高层人物才知道。M.I.S.T一共有十二个工作人员，其中七个是专门负责狩猎ＮＭＣ的猎人（HUNTER），而AYA正是其中之一。

AREA 1（区域 1）

M.I.S.T. CENTRE & AKROPOLIS TOWER

射击训练场——SHOOTING GALLERY

开始主角AYA正在警署的射击训练场中练习，为熟悉射击技巧，可选择继续练习数遍。而练习分5个等级，并且有3种背景音乐选择。走出练习场后，从ＰＩＥＲＣＥ口中得知AKROPOLIS TOWER再次出现了ＮＭＣ怪物，于是AYA便受命前往调查。



出发去AKROPOLIS TOWER——M.I.S.T. CENTER

在出发之前，可先到隔邻的火器管理室与JODIE谈话，打听一些使用武器的基本知识，以及购买各种武器与道具。但AYA这个时候只有200BP，暂时仍不足以购买到实用的道具，可不必浪费。而停车场内有用作记录进度的电话及Lv.3的回复剂，准备好后再与停车场中的PIERCE谈话，选择“ええ”便可驾车出发。





确认地图资料——ELEVATOR HALL EAST

AYA抵达现场后，沿路可见很多受伤的飞虎队队员，只需与阻拦她两名警员谈话，便可通过路障进入TOWER内部。在布满尸体的TOWER广场中央可取得TOWER的地图





资料及500发9mm子弹，这是相当重要的，由于下方的道路都被锁上了，AYA首先应到东面电梯大堂，在这里的自动贩卖机后面会发现一名生还的飞虎队员，从他手上可以得到开启咖啡店的钥匙。

初遇NMC敌人——CAFETERIA

取得钥匙后正要前往咖啡店的途中，会首次遇上敌人，只要保持在远距离射击它们便可避免受伤。而咖啡店内的怪物可利用桌子阻隔着来击倒它，之后调查其尸体，可获得重要道具“インプラント・パーシ”。这时与AYA同属M.I.S.T的RUPERT会到来协助，并指示AYA到广场打电话联络M.I.S.T.总部。





到管理室启动电梯——SECURITY ROOM

联络了M.I.S.T.再返回咖啡店的时候，RUPERT已经离开了那里。而店内部锁上了的门却被打开，在内调查墙上的箱可取得“青い键”，但这并非一般直接开门锁





的钥匙，把它插上旁边管理室的机器的A钥匙孔，才可令通往TOWER东面的电梯启动。如果继续调查管理室内的闭路电视，可看见TOWER东面会有些异样。

谜之男登场——SANCTUARY

在展望台的木椅调查飞虎队员尸体，可得到强劲防具“タクティカルベスト”。圣堂前的角落位尸体处，则可得到武器“MP5A5”。当进入圣堂，会看见谜之男正袭击RUPERT，幸好AYA来得及时。谜之男逃





走后在附近位置的地上可发现“赤の键”，与“青い键”同样，这是需要返回管理室将它插上钥匙孔去开启机关。

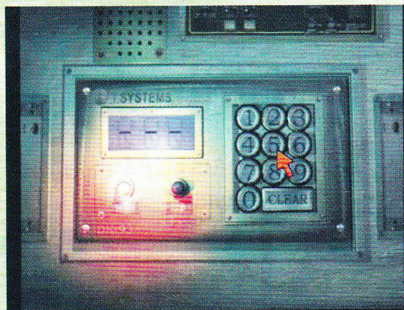
音符猜谜游戏——SECURITY ROOM

在返回管理室的沿途，会有新一批的怪物出现，广场中的道具箱也可再次取得9mm子弹。将“赤い键”插进另一钥匙孔，喷水池的水便会退去，在里面会获得武器“グレネード・ピストル”。而调查管理室的壁报板，会发现一张写上音符的纸，只要观察上排的音符，便能推断出下排的数字是“5、6、1”。



在桥前输入密码——BRIDGE

在桥前的装置输入该组密码，便可将桥升高，原本在水中十分难缠的怪物，也变得可轻松消灭。而刚才在屋上庭园发现的神秘人物，原来已在TOWER





内多个地方放置了炸药。在过了桥后再楼梯去天台，便是与BOSS决战的地方，因此应先利用这里的电话作记录。

BOSS战——谜之男

由于这场仗不容易应付，建议应先装备火力强劲的MP5A5及回复剂道具。在天台的道路走到最后然后折返，BOSS谜之男便会登场。他的攻击分为剑斩击及催泪弹两种，而被催泪弹击中的话会形成麻痹状态，后果会颇严重。AYA必须小心别被他迫进到道路尽头的升降机位处，否则会强制受他致命一击导致GAME OVER。只有依靠射击墙壁上的高压电线作间接攻击，令他触碰电流出现麻痹时间，才可有效地将他彻底击倒。开始时可先施放一记PE，以免他向AYA扑过来。





AREA 2(区域 2)

DRYFIELD(DAY)

向沙漠进发——M.I.S.T. CENTER

由于TOWER事件仍未获得解决，AYA再次接到命令，为追查NMC而需要到沙漠一趟。在出发之前，如果再到训练场进行射击训练，成绩理想的话可得到额外的BP和道具。而这次AYA的BP数已足够购买强力的道具，特别是“M4A1ライフル”，虽







然较昂贵，但可说是必须购入的武器。至于AYA EXP方面也已累积有一定数值，应开始逐步复活一些P.ENERGY来使用。如道具数量太多的话，也可将部分放置到车尾箱之中。

独闯死寂城镇——MAIN STREET

车子抵达了DRY FIELD，下车后在车旁的箱中取了9mm子弹后，便可进入这个荒芜的沙漠小镇中。这个小镇上的居民大多已变成了怪物，房内都空无一人。AYA打开闸门进入MAIN STREET部

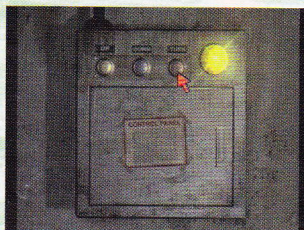




分，会遇到半人半狗般的新种敌人，它们的体力颇高，AYA如果以PE配合子弹攻击，便可在短时间内将它们击倒。然后到1、2号房间调查，会发现墙上有些人物肖像画，而上面所表示的年份，最好先行抄写下来。

转动车体进入车房——FACTORY

MAIN STREET右侧有一条小巷，通过后会看见一个水井，从井里面传来奇怪的声音。注意当调查水井时会有大量的蝙蝠飞出，而这个井暂时是无法下去的。在井的旁边，就是汽车解体工场的门口，里面有个操作器，但暂时没有反应，必须先到屋内另一端

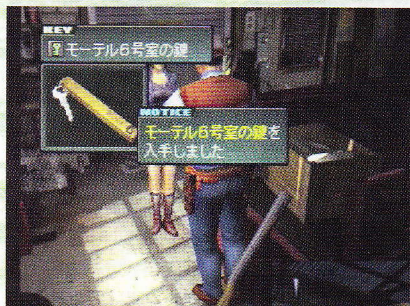


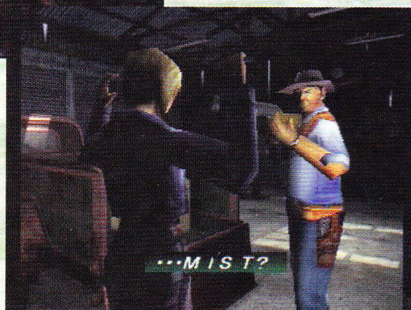
开动了电闸后才可以操作。返回操作器那里依次按UP、TURN，原先拦路的车便会改变方向，然后进入内侧将反锁的铁丝网门打开，再到操作器多按一次TURN，便可经刚才打开的网门进入工场内的车房。



得到“6号室の键”——GARAGE

进入车房内部，会遇到这里的唯一居民DOUGLAS(道格拉斯)，他有一个最大的嗜好是收藏枪械。双方表明了身份之后，他会给AYA6号房间的钥匙。由于MOTEL的经营者逃亡去了，这里就只留下

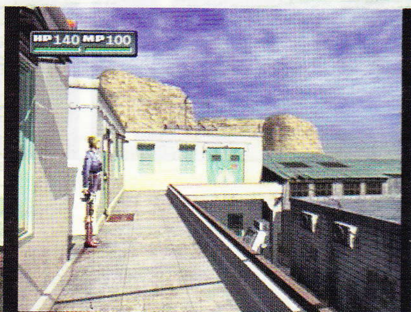




DOUGLAS(道格拉斯)一人来管理。说完话后AYA就沿着MAIN STREET的1、2号房之间的路，步行去二楼的6号房间准备休息。而途中在公厕内，会碰到一名异变中的村民，另外多调查一些杂物堆积的地方，可发现不少道具。

在蓄水塔下混战——WATER TOWER

在6号房间整理道具及SAVE后，在露台发现蓄水塔上有一名男子，AYA决定爬上去看个究竟。从露台旁的楼梯爬到地面，发现蓄水塔被铁丝网围绕着，这时绕到道路的另一端拉动开关，便可将铁丝





网的门打开。但这道闸门有限制开启时间，而同时还连续有8名敌人出现，AYA应趁闸门还未关闭时尽快走进去，然后在铁丝网内将敌人全部收拾，通往塔上的楼梯才会降下。

遇上私家侦探KYLE——WATER TANK

爬上蓄水塔，遇上刚才被困在塔上的男子KYLE，他自称是一名私家侦探，为调查“SHELTER”(シェルター)而来到这个城镇，但他似乎不想透露太多。KYLE离去后，在塔上可见DOUGLAS(道格拉斯)的红色货车已驶回来，可返回车房找他。而爬上塔顶还可以尸体处拾得



“サルーンの键”及Lv.1回复剂。

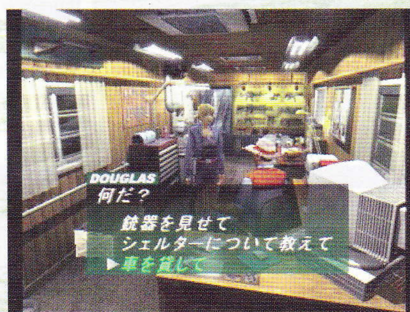
用磁石吸出工场钥匙——G&R KITCHEN

利用刚才得到的“サルーンの键”进入G&R餐厅的厨房，在里面的冰箱得到“マグネット”，走出餐厅的厕所则可取得地图资料。接着从蓄水塔侧的小巷可到达工场后门，依照DOUGLAS(道格拉斯)的指示用“マグネット”将门旁边通风口的“工场の键”引出来，便可以打开后门折返工场。而原先初遇DOUGLAS(道格拉斯)的车房上方那扇门已可通过。



DOUGLAS(道格拉斯)与他的爱犬——TRAILER COACH

走出车房后，会见到一头猎犬，原来它是DOUGLAS(道格拉斯)的爱犬，名叫FLINT，并替AYA带路到DOUGLAS(道格拉斯)的武器房。正当AYA想向DOUGLAS(道格拉斯)查询关于“SHELTER”之事时，突然听到呼叫声从不远处的屋子传出。要到达传出叫声的那间屋，必须首先经过杂货店，可是杂货店门给反锁了。如今只能靠工场外那个水井才能进入杂货店里。而出发前别忘记向DOUGLAS(道格拉斯)补购一些装备及记录。



进入下水道——UNDERPASS



离开后跟随FLINT在道路的角落拾取绳索，便可在井前以绳索爬进下水道。在这里会出现一种在天花板上走动的敌人。它的体力与攻击力都非常高，AYA首先应用道具“コンバットライト”(电筒)剥夺它的视力，等它掉下地面后便会变得较易应付。如按动墙上的灯键，四周的环境便会变得光亮一点，以便在CELLAR内搜索道具。而爬上楼梯到达杂货店内部后，可先从正门出外SAVE，然后便从侧门走出空屋所在的后巷。

怎样移动木柜？——DILAPIDATED HOUSE





AYA终于到达了巷尾传出呼叫声的空屋，可是门口被锁上了。正当她苦思如何进入的时候，从隔邻的WAREHOUSE发现在个可疑的柜，但似乎是要借助什么工具才能将柜移开。这时返回DOUGLAS(道格拉斯)那里请教他，他会指示AYA到车房的杂物架上拿取扳手。利用这个扳手，便可以扭开螺丝将柜移开，果然发现柜后有个洞贯穿两屋。

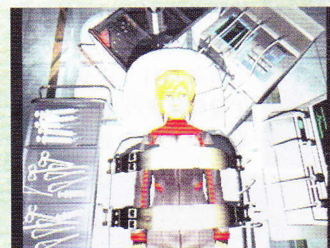
BOSS战谜之男

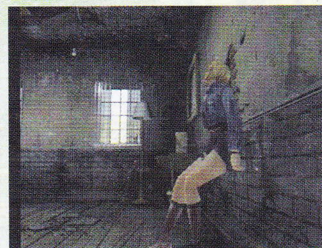
进入空屋时，已赶不及救助刚才呼叫的女性，原来这又是在TOWER逃脱的谜之男干的好事。而这次对付谜之男比TOWER时较为轻松，因为他的能力被削弱了的，而且这里的战斗场地也广阔得多。虽然他可防御AYA正面的PE，但如果绕到他背后攻击，或等他出招后的瞬间才施放PE，用不了几次便可以将他收拾掉。

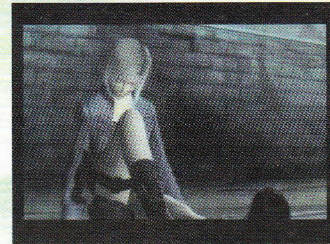














AREA 3(区域 3)

DRYFIELD(NIGHT)

梦见神秘少女——DILAPIDATED HOUSE

一个样子和自己很相似的小女孩，被捆绑在研究室里，突然这名女孩使出神奇的力量，挣脱了束缚着她的带子，企图逃离这个研究所……昏迷中的AYA，在梦里见到了以上情境。这时候，一名男子走进了房间，他误以为AYA即将兽化，正欲向她开火之际，AYA及时



醒来了，并下意识利用P.ENERGY自卫，使男子的手燃烧起来。这名男子好不容易才弄熄了火焰，转眼间AYA已反过来用枪指向他，男子只好就举双手投降。原来他就是先前所见的KYLE，是某老头委托他来找AYA的。KYLE说已找到怪物的巢穴，也就是他口中所讲的地方"SHELTER"，是隐藏在离DRYFIELD不远的一个山头里，二人遂决定乘车前往该处。

"ロビーの键"入手——TRAILER COACH

当回到GAS STATION(加油站)准备起行时，二人发现车子已被怪物破坏，KYLE于是立即举枪扫射，可是消灭它们也不能改变坏车的事实，如今只有再找DOUGLAS(道格拉斯)帮忙。返回DOUGLAS(道格拉斯)的住所，继续向他查询SHELTER的事后，选择"车を贷して"，老伯便答应借车给AYA。不过他说车房的货车要稍作修理，而且电油已用尽，于是建议AYA趁他修理货车的时候，到MOTEL附近寻找电油，并给了AYA"ロビーの键"(LOBBY的钥匙)



两个密码——LOBBY ネクロシス



利用"ロビーの键"进入大堂，看过墙上的提示后，明白两位牛仔决战时的岁数就是收银机的密码。第一位已知是30岁，第二位则可从ROOM 2的肖像画上得知(他在1848后出生而在1881年决战，两个年份相减便可知道他是33岁）。到收银机按下"#3033"再按TOTAL，可获得"ブロンコマスターキー"(MASTER KEY)。利用这把钥匙，便能开启旅馆内所有的门，包括在白天没能进入的3、4、和5号房间。但最重要的，是到二楼最尾开启LOFT，进去拾取"ジエリ罐"。拿取此物件后，会有怪物从天花板跌下来，消灭它们后可从耐火库中取得"圣水"才离开，而密码是"4487"。



加油——GAS STATION

返回GAS STATION，在加油器前使用"ジエリ罐"便可以得到"ガソリン"(汽油)。然后带着汽油到车房再找DOUGLAS(道格拉斯)谈话，不过他说还需要一点时间修理货车，所以叫AYA先回房间稍作休息，等修理好后便会来通知她。在无可奈何之下，AYA只有再多等一会儿才出发。



再次梦到神秘少女——ROOM 6

回到房间休息之前，先到G&R餐厅一趟。进去后见到KYLE一个人在喝闷酒，AYA告诉他汽车修理的事后，便上前与他畅谈起来。之后AYA回到房间，选择"もう寝よう…"休息。在梦中她再次见到上次的女孩，在研究所内拼命逃跑，最终被追捕的人所包围……AYA惊醒时已满身大汗，于是进浴室先洗个澡冷静焉，但忽然又被一种震耳欲聋的声音所打断。原来有一只不知名的巨型超恶心怪物来到了DRYFIELD，而且似乎来意不善……



















BOSS战 BURNER

此战是否成功战胜BURNER会影响游戏的发展，本攻略以成功击倒BURNER为主线进行，另一分支则简要介绍。

在对付这只怪兽之前，AYA最好先把风系P.ENERGY的"ネクローシス"提升到LEVEL 2以上，因为这招PE是对付它的关键。而它的

